CONTIENE PC CD-ROM

THE GAMES machine

PC AMIGA-MACINTOSH-CD-I-3DO-CD32

ESTATE • N°99
Lire 14.900

ARRIVANO GLI ALIENI: X-COM APOCALYPSE VS CONQUEST EARTH

ATLANTA 1997: SPECIALE E3

I TITOLI DEL MESE:

DUNGEON KEEPER • F16 FIGHTING FALCON • FIFA SOCCER MANAGER • BLOOD WIZARDRY NEMESIS • QAD • AXELERATOR • CAPITALISM PLUS • TIMESHOCK • BUG 2 NOIR • UEFA 97 • EXTREME ASSAULT • GT RACING 97 • FORMULA KART

Potenza 3D Arcade

MATROX MYSTIQUE

... potente, veloce, imbattibile: oggi il famoso acceleratore Matrox garantisce ai videogiochi 3D un'accelerazione mozzafiato di oltre 30 immagini al secondo ed è espandibile fino a 8 MB di memoria per conquistare una terza dimensione ancora più esasperata!

Matrox Mystique, con il formidabile Chip MGA-64 bit, la memoria SGRAM, la tecnica esclusiva Scatter Gather per la priorità del bus PCI, ti mette in orbita nel mondo dei videogames. Decine di nuovi titoli 3D, tutti i giochi DOS: Matrox assicura divertimento sprint...scopri i record di velocità con i titoli più "caldi" nel sito web Matrox! Ma non solo. Matrox Mystique è il tuo acceleratore insostituibile per tutte le applicazioni Windows e Video.

E non basta. Grazie a Matrox Mystique il PC è sempre "in": aggiungi il modulo Rainbow Runner Studio e parti alla scoperta di un nuovo eccitante universo video! Puoi montare filmati, comunicare in video su internet, divertirti con i giochi 3D sul grande schermo TV e tante altre fantastiche possibilità...

Con oltre 20 anni di esperienza, più di 200 riconoscimenti internazionali, scelta dai grandi Costruttori mondiali e nazionali di PC, Matrox è garanzia di qualità ed affidabilità. Chiedi la tua scheda Matrox Mystique ai migliori Rivenditori.

2 MB: Lire 299.000; 4 MB: Lire 359.000; 8 MB (scheda + modulo): Lire 568.000. Prezzi IVA compresa.

Destruction Derby™ 2

Mech Warrior™ 2

Scorched Planet™

I migliori software in dotazione

matrox

http://www.matrox.com/mga

I prezzi suggeriti per la vendita sono IVA inclusa

Si riconoscono i marchi registrati ai legittimi proprietari

Agenzia italiana di Matrox Graphics Inc.

3G electronics s.r.l.
Via C. Boncompagni, 3b - 20139 Milano
Tel. (02) 55212483 - Fax (02) 57301343
BBS: (02) 57301353
email: 3gelectronics@treg.it

best games del mese

QUEEN computer SHOP

software & games

il più grande negozio italiano specializzato in videogiochi

Vasto assortimento di titoli per CdRom, Macintosh, PlayStation, Saturn, Ultra64, SuperNintendo, MegaDrive, GameBoy, GameGear

largo TURATI, 49 - 10134 TORINO
tel. 011-31.85.666 fax 011-31.99.158

telefonaci subito o inviaci un fax

siamo aperti
dal LUNEDÍ al SABATO
9.30-13.00 15.00-19.00
CHIUSO IL LUNEDÍ MATTINA

siamo anche su INTERNET
e-mail: queen@queencomputer.it
url: http:/www.queencomputer.it

ACE VENTURA	99900
ACTUA SOCCER CLUB EDITION	105000
BROKEN SWORD	89900
CAMPIONI	99900
DARKLIGHT CONFLICT	89900
DIABLO	79900
DRAGON LORE 2	109900
FIFA SOCCER 97	69900
FREE ENTERPRISE	115000
G-NOME	89900
GABRIELL KNIGHT 2	119900
HELI COPS	75000
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2	10900
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 DATA DISK	79900
IMPERIUM GALACTICA	99900
INTERSTATE 76	105000
JETFIGHTER 3	109900
KICK OFF 97	95000
KKND	69900
LARRY 7	89900
LORD OF THE REALM 2	89900
MAGIC THE GATHERING	89900
MASTER OF ORION 2	89900
MDK	89900
NEED FOR SPEED 2	105000
POD	89900
POWER F1	79900
QUAKE MISSION PACK 1	59900
QUAKE MISSION PACK 2	59900
REBEL MOON RISING	125000
RED ALERT	89900
SCORCHER	89900
SEGA RALLY	99900
SPACE STATION SIMULATOR	115000
SUPER EF2000	119900
THE CITY OF LOST CHILDREN	89900
THEME HOSPITAL	105000
TOMB RAIDER	89900

JAGGED ALLIANCE

DEADLY GAMES

IL NEMICO E' USCITO ALLO SCOPERTO...

IL POSTINO

Impiegato scontento, Jack Durham ha lasciato l'ufficio postale dove lavorava prima di 'perdere le staffe'. Con l'aiuto del suo terapista IL POSTINO è diventato un mercenario, che combatte le sue frustrazioni facendo anche un bel po' di soldi.

SHEILA

In qualità di membro delle forze speciali inglesi, Sheila Sterlin era di stanza a Belfast. E' un cecchino esperto, specialista in guerriglia urbana. Sheila è una professionista a cui non mancano davvero le credenziali.

- OPZIONE MULTIPLAYER.
- OPZIONE CHAT... PER DIRE AL VOSTRO AVVERSARIO COSA PENSATE DI LUI!
- EDITOR DI SCENARI E DI CAMPAGNE.
- UNA QUANTITÀ INCREDIBILE DI MERCENARI!
- NUOVI 'GIOCATTOLI DA COMBATTIMENTO': MORTAI, GRANATE, TRAPPOLE ANTI-UOMO E ALTRO ANCORA!
- SVARIATI TERRENI DI GUERRIGLIA: GIUNGLE, DESERTI, CITTÀ E LANDE GHIACCIATE (E ATTENTI A NON SCIVOLARE!).

Software&Co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

PC CD-ROM

SIRTECH

SOTTOTITOLI & MANUALE IN ITALIANO

"Copyright © 1997 Sir-Tech Software, Inc. Jagged Alliance ® è un marchio registrato di Sir-Tech Software, Inc. Tutti i diritti riservati".

EDITORIALE

EDITORE:
Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121

DIRETTORE RESPONSABILE:
Roberto Ferri ferri@digibank.it

DIRETTORE ESECUTIVO:
Massimo "Max" Reynaud lestat@digibank.it

CAPO REDATTORE:
Stefano Silvestri ssilvestri@digibank.it

REDATTORI:
Marco Auletta rulla@digibank.it
Alex Rossetto alexrossetto@digibank.it
Andrea Della Calce adellacalce@digibank.it
Mirko Marangon tgmtmb@digibank.it
Massimo Svanoni xam@digibank.it
Marco Re Depaolini red@digibank.it
Mauro Bossetti mbossetti@digibank.it
Alessandro La Spada alaspada@digibank.it
Davide Solbiati shazam@galactica.it
Davide Corrado konrad@digibank.it
Paolo Besser paolone@digibank.it
Stefano Lisi slisi@digibank.it
Jacopo Prisco sandman@galactica.it
Andrea Fattori, Emiliano Nencioni,
Fabio Simonetti, Matteo Esposito,
Alex Polli, Raffaele Sogni.

SEGRETARIA DI REDAZIONE:
Roberta Zampieri

REDAZIONE:
Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano
Tel. (02) 87 85 11 (6 linee r.a.) - Fax. (02) 87 85 67
Videotel Mailbox: 221707460

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ:
Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 20159 Milano
Tel. (02) 69001255 - 69001277

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE:
Designer Bellafante Angelo
Via Pordenone, 15 - 20132 Milano
Tel. (02) 215.54.47
Fax. (02) 215.56.62

FOTOLITO:
Litomilano - Brugherio (Mi)

STAMPATORE:
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (Mi)

DISTRIBUZIONE:
ME.PE. S.p.A. - Viale Famagosta 75 - 20124 Milano
Pubblicazione Mensile Registr. Tribunale di Milano
Nr. 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 50%

ABBONAMENTO:
Versione su carta a 11 numeri Lit. 60.000.
Versione con CD-ROM 11 numeri Lit. 149.000.
Arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. Via dell'Annunciata, 31 - Milano.

ACCELERAZIONI AL CUBO - Notizie dall'E3

Sono giunto a una triste verità: il potere mistico-canalizzatore dell'Editoriale porta una sfiga devastante.
Solo nominare in questa sacra pagina il nome di Las Vegas comporta il devasto automatico di almeno un paio di carte di credito, per non parlare della tragedia in Coppa Campioni (al riguardo, se ne avete voglia, leggetevi un breve trafiletto nella posta...).
Eppure, la gioia di condividere quel paradiso che io chiamo semplicemente "casa" con un mai così nutrito drappello punitivo redazionale, mi ha comunque ripagato - almeno emotivamente - delle nuove disfatte al tavolo da BlackJack. Non c'è niente da fare: nonostante tutto l'amore, il rispetto e la devozione con i quali mi rivolgo a Lei, Vegas continua a rifiutarmi, con delle carte così imbizzarrite da trascendere anche la più caparbia delle mie opposizioni.
Ok, questo preambolo non centra poi molto, ma visto che Atlanta (al di là di alcuni party notturni, fra i quali vi segnalo uno dell'Activision al Planet Hollywood con la partecipazione di Bruce Willis - un mito vero!) non è che avesse poi molto da offrire, la tappa di riscaldamento a Las Vegas si è rivelata una scelta decisamente azzeccata, come del resto confermeranno i miei cinque valorosi compagni di viaggio, per i quali la pur breve esperienza in Nevada non potrà non rimanere ben impressa nelle rispettive memorie (vero Marco, Mirko, Stefano, Jacopo e Alex?).

E arriviamo così a occuparci della recentissima terza edizione dell'Electronic Entertainment Expo, o E3 che dir si voglia, proditoriamente trasferitasi dall'affascinante Los Angeles californiana alla tristezza e Coca-Cola della capitale della Georgia. Nuova sede a parte, la manifestazione non ha certamente tradito le attese: tutti i protagonisti di primo e secondo piano presenti, stand di notevole impatto, gnoccolone dalla superforme a richiamare l'attenzione dei visitatori e la solita, tanta voglia di stupire il mondo con le novità più clamorose.
La notizia 'bomba', almeno a mio avviso, è costituita dalla nuova rivoluzione hardware (peraltro già anticipata con un anno d'anticipo dal sottoscritto) cui saranno inesorabilmente chiamati tutti i videogiocatori PC del pianeta. Preparatevi a un nuovo e forzato upgrade, visto che le schede acceleratrici Direct3D, con particolare riferimento al chipset Voodoo della 3Dfx, diverranno uno standard prima ancora di quanto gli stessi operatori di mercato avrebbero potuto immaginare. Quando in una fiera della portata dell'E3, oltre il 90% dei titoli viene presentato in versione accelerata, non credo ci possa essere grande margine d'errore: questo non solo è già il presente, ma pone basi più che solide per un futuro che potrebbe lasciare ben presto l'amare in bocca a chiunque non si sarà adeguato per tempo. Io sono convinto che già il prossimo Natale, nonostante molti indichino tale data assolutamente prematura, una buona fetta dei titoli disponibili saranno 3Dfx only... Potrei naturalmente sbagliarmi, ma vi ho comunque voluto mettere in guardia.
Vediamo comunque i pro e i contro della nuova tecnologia: per quanto riguarda i primi, è innegabile che queste rinnovate potenzialità grafiche segnano a tutti gli effetti l'avvento di una nuova era, rintuzzando a livello visivo ogni eventuale confronto con le console della nuova generazione: generalizzando, quello che una Playstation riesce a fare in bassa risoluzione, un PC accelerato lo gestisce agevolmente in alta. Resta naturalmente la questione prezzo, visto che la sola scheda finisce per costare come un'intera console, ma non credo che questo sarà un deterrente valido verso quella che ho già definito essere una diffusione ormai quasi obbligata.
Una sola cosa mi ha invece lasciato perplesso: nell'arco di tre giorni ho visto centinaia di nuovi titoli dall'aspetto fantastico, ultradettagliati nella grafica e superfluidi nei movimenti, ma a) la stragrandissima maggioranza di questi era riconducibile a tre unici filoni principali: Quake, Mechwarrior e i simulatori di volo - senza naturalmente contare i milioni di cloni di Red Alert, che comunque non necessitano ancora di nuovo hardware; b) i giochi finivano per essere, pur nel loro splendore, quasi indistinguibili fra loro... Insomma, la 3Dfx consente una grafica da sballo senza troppi patemi di programmazione, ma quanto ci vorrà prima di adeguare i nostri termini di confronto a una simile e gradita novità?
Quesito interessante, fortuna che esistono ancora oggi, per quanto sempre più rari, esempi di coder con le palle: e questo è il caso del genio solitario che si nasconde dietro all'incredibile engine di Messiah, il nuovo sparatutto 3D sviluppato dagli Shiny - in assoluto uno dei titoli che mi ha maggiormente colpito. Non può quindi che fare un immenso piacere riscontrare come sia possibile anche via software ottenere dei risultati fuori dalla portata perfino delle stesse schede acceleratrici, basta del cervello fino e tanta voglia di sperimentare (su questo numero trovate un paio di immagini su Messiah - che non gli fanno assolutamente giustizia - ma contiamo di proporvi uno speciale quanto prima).
Titoli. Come per ogni manifestazione importante, dedico qualche riga ad alcune personalissime impressioni sui prodotti a mio avviso più meritevoli: partiamo da Blade Runner, l'incredibile avventura firmata Westwood ispirata all'immortale pellicola di Ridley Scott, davvero sensazionale. Sempre rimanendo in tema d'avventure grafiche, anche Curse of Monkey Island ha saputo confermare le premesse della vigilia, almeno per quanto riguarda l'impatto unico che i personaggi riescono a trasferire al giocatore. Breve carrellata di simulatori di volo: Falcon 4.0, F22 della Digital Image Design (gli stessi di Eurofighter 2000) e Joint Strike Fighter (saltato fuori come dal nulla). Il quinto capitolo di Wing Commander, sottotitolato Prophecy, mi ha stupito per una realizzazione tecnica assolutamente all'avanguardia: credo che potrà facilmente riconquistarsi molti dei suoi antichi fan... Lo stesso dicasi di Populous 3 che, anche senza un serio apporto da parte di Molyneux, sembra davvero intrigante. Assolutamente degno di nota un'incredibile simulatore di Formula 1 della Ubisoft - ricollegandomi a quanto detto prima, credo che da solo possa valere l'acquisto di una scheda 3D. Chiudo con una citazione per due case, fra quelle fino all'anno scorso non di primissimo livello, che possono invece vantare un line-up complessivo di tutto rispetto: Activision ed Eidos.

Cos'altro aggiungere a proposito di questo numero? Beh, che il superspeciale di 40 pagine dedicato ai giochi presentati ad Atlanta ha monopolizzato l'intero spazio generalmente adibito alle preview, ma crediamo che una simile scelta, vista l'importanza dell'avvenimento e il numero dei nuovi titoli presentati, vi lascerà tutti quanti soddisfatti.
C'è poi un ulteriore annuncio che mi sembra opportuno divulgare, visto che il numero che vi attenderà in edicola a settembre, al ritorno dalle vacanze, sarà qualcosa di veramente speciale. Per celebrare con grande spolvero il nostro centesimo anniversario (ebbene sì, quello che avete fra le mani è proprio il numero 99!), sono riuscito a strappare all'editore un'iniezione addizionale di pagine (come se già fossero poche) e qualche altra chicca che non posso ancora svelarvi... Non mi resta quindi che augurare a tutti voi un periodo estivo quanto più carismatico possibile; strafate se potete, ma cercate di non tornare strafatti.
Aloha,

Max Reynaud

P.S.
Una lunga dissertazione sul caso Carmageddon, che doveva essere parte integrante di questo Editoriale, è invece slittata all'interno delle voci di corridoio per sopraggiunte ragioni di spazio.

CD-ROM 5

DA

Wizardry®

UNA NUOVA AVVENTURA

NEMESIS

L'orrore che ha rovinosamente distrutto un'intera civiltà è ritornato.

ORA HA UN SOLO OBIETTIVO: VOI.

Entrate in NEMESIS, un mondo di mistero, magia e terrore... Esplorate foreste, castelli e rovine nascoste. Mettete alla prova il vostro intuito così come la vostra abilità con la spada. Seguite indizi, sventate imboscate insidiose, scoprite sinistri congegni.

UN GIGANTESCO UNIVERSO COMPOSTO DI 5 CD, UNA DIMENSIONE DI GIOCO ASSOLUTAMENTE INEDITA.

- COMBATTIMENTI IN TEMPO REALE
- PARLATO DIGITALIZZATO
- COLONNA SONORA STEREO
- INTERFACCIA UTENTE DI UTILIZZO ISTINTIVO

SIRTECH

PC CD-ROM

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

software&co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

"Copyright © 1997 Sir-tech Software, Inc. Wizardry® è un marchio registrato di Sir-tech Software, Inc. Tutti i diritti riservati".

INDICE

SILVER DISK 11
FACCE DA TGM 17
VOCI DI CORRIDOIO 20
SPECIALE E3 35
AMIGA NEWS 160
TALENT SCOUT 168
TIPS 174
BOVABYTE 190
CMANIA CORNER 194
MUSIC MACHINE 196
TGM MOVIE 198
TECNOTIGIEMME 202
TGM MAIL 205

AMIGA
CASTLE KINGDOMS 163
QUASAR WORLDS 165

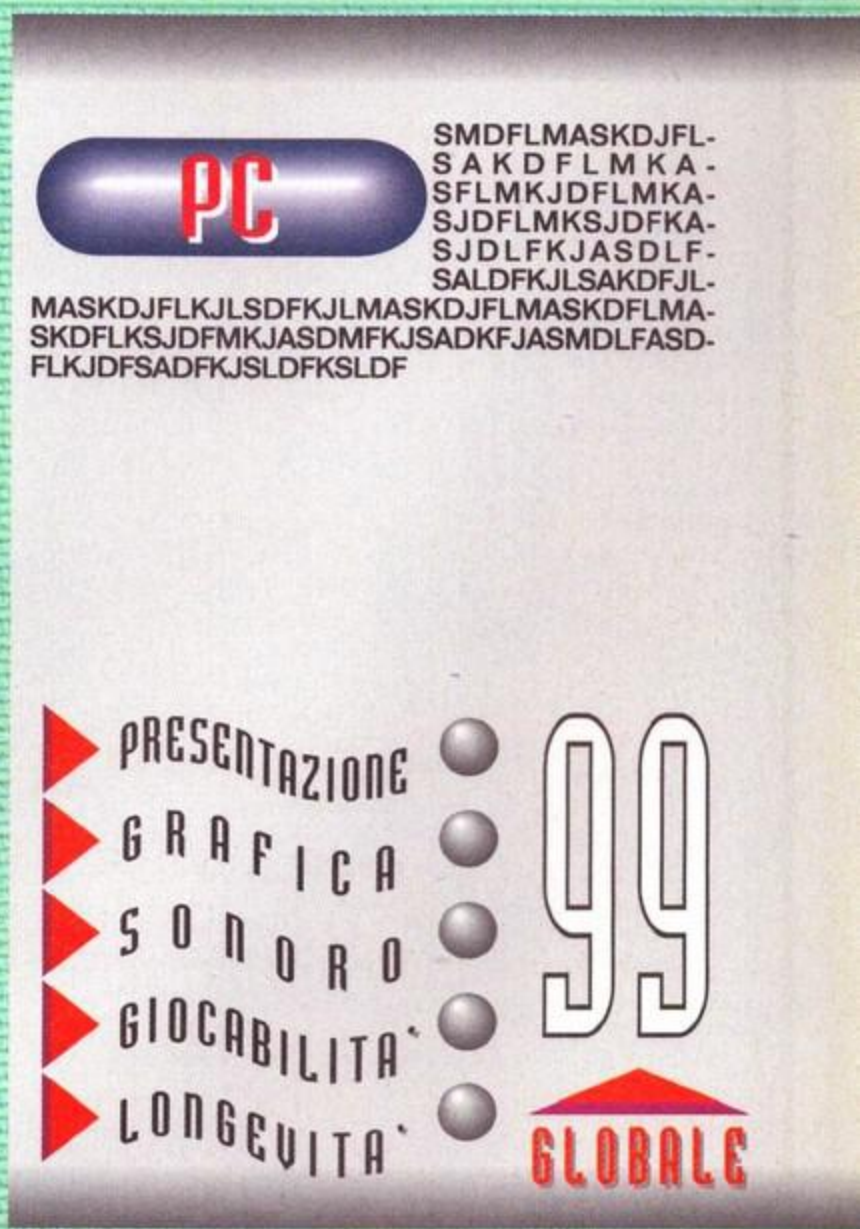
PC
AXELERATOR 146
BLOOD 109
BUG 2 138
CAPITALISM PLUS 125
CONQUEST EARTH 90
DUNGEON KEEPER 100
EXTREME ASSAULT 129
F-16 FIGHTING FALCON 95
FABBRICA DEI GIOCHI 145
FIFA SOCCER MANAGER 113
FORMULA KARTS 152
GT RACING 142
NOIR 117
QAD 150
TERRACIDE 144
TIMESHOCK 106
UEFA 97 122
WIZARDRY NEMESIS 133
X-COM APOCALYPSE 84

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle palline i giudizi relativi a cinque fattori fondamentali:
PRESENTAZIONE: si riferisce non solo alla presentazione su video, ma anche alle componenti cartacee del gioco, quali confezione e manuale.
GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco, tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).
SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.
GIOCABILITA': sintetizza l'effettivo livello di gradimento riscontrato durante la recensione.
LONGEVITA': rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco rensito.

Questi sono i due bollini di qualità che vengono attributi ai giochi più meritevoli.
Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno il 90%, il Top Score per quelli invece che arrivano al 95%, o lo superano.

Un intuitivo sistema grafico a torta viene utilizzato per quantificare il valore delle cinque voci: Presentazione, Grafica, Sonoro, Giocabilità, Longevità.



Questa è la pagella riassuntiva presente in ogni recensione, che ne evidenzia il punteggio globale.

PERGIOCO®

VENDITA TELEFONICA CON CONSEGNE IN TUTTA ITALIA Tel. 02 / 29524256

DIAMOND MONSTER 3Dfx
Acceleratore 3D 399.000

DIAMOND STEALTH 3D
Scheda video 199.000

MILANO
via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio ang. via Dante

MILANO
via ALDROVANDI
MM1 Lima ang. via Plinio

BRESCIA
via TRIESTE 4/A
angolo via X Giornate

PC CD ROM da sempre esclusivamente gli originali!

Accessori hardware

3D BLASTER PCI 4Mb	299.000
DIAMOND MONSTER 3D	399.000
DIAMOND MONSTER 3D Full	439.000
DIAMOND STEALTH 3D	199.000
MATROX MISYIQUE 4 Mb	299.000
SOUND BLASTER 16 VALUE PnP	149.000
SOUND BLASTER AWE 32 PnP	259.000
SOUND BLASTER AWE 64 PnP	339.000
SOUND BLASTER AWE 64 Value	299.000

Shareware & utility

COMM.& CONQ. ACTION WARE 1	29.900
CUSTOM HOME 3D	69.900
DUKE NUKEM 3D Arcade Expl. II	19.900
FLIGHT SIM 2000 Win'95	39.900
LINUX 6-CD SET APR '97	39.900
LINUX DEVELOPER KIT 11 CDs	49.900
LINUX SLACKWARE 3.2	39.900
MYST IMPRESSIONS Screen Saver	49.900
NIGHT OWL 21.0	39.900
PERFECT GAMER	29.900
RED ALERT TOOLKIT	29.900
TOP SECRET DECODER PC/MAC	49.900
TOY STORY Screen Saver	55.000
WARCRAFT II / C&C Bible	29.900

Arcade

3D ULTRA PINBALL	24.900
3D ULTRA PINBALL Creep Night	69.900
ALIEN TRILOGY	59.900
ALPHA STORM Win'95	59.900
AREA 51 Win'95	89.900
ASSAULT RIGS Italiano	29.900
ASTERIX & OBELIX Win'95	69.900
AXELERATOR	69.900
BANZAI BUG Win'95	69.900
BLAM! MACHINE HEAD Italiano	69.900
BLOOD Americano	89.900
BUBBLE BOBBLE	69.900
BUG TOO! Win'95	69.900
CRUSADER NO REMORSE	34.900
CRUSADER NO REGRET Italiano	79.900
CYBERMAGE Italiano	39.900
DARK FORCES	49.900
DARKLIGHT CONFLICT	99.900
DEATH RALLY	39.900
DEFCON 5	29.900
DESCENT	29.900
DESCENT 2	49.900
DIE HARD TRILOGY Win'95 Ital.	94.900
DOOM: FINAL DOOM	69.900
DOOM: ULTIMATE DOOM	29.900
DOOM II	39.900
DRAGON'S LAIR CD-ROM	29.900
DRAGON'S LAIR II Time Warp W95	49.900
DUKE NUKEM 3D Man. Ital.	49.900
DUKE NUKEM 3D Atomic Edition	79.900
DUKE NUKEM 3D Guide	29.900
DUKE N. 3D Plutonium Pak	49.900
DUKE N. 3D Beyond the Meltdown	49.900
DUKE N. 3D Duke it out in D.C.	49.900
DUKE N. 3D Duke!Zone	39.900
DUKE N. 3D Nuke It 1000	39.900
DUKE N. 3D The Apocalypse	59.900
DUKE N. 3D Xtreme	49.900
EARTHSIEGE 2	29.900
EARTHWORM JIM 1 & 2	49.900
ERADICATOR	69.900
EXHUMED	74.900
FIRO & KLAWD	49.900
FLASHBACK	24.900
FX FIGHTER TURBO Italiano	49.900
G-NOME Italiano	69.900
GOBLIINS 1 & GOBLIINS 2	19.900
GRID RUN Win'95	59.900
HELICOPS Win'95	69.900
HELLBENDER Win'95	79.900
HERETIC Shadow Serpent Riders	29.900
HUNTER HUNTED Win'95 Man.Ital.	89.900
I PUFFI	69.900
INDEPENDENCE DAY Win'95	99.900
INTERSTATE 76 Man.Ital.	69.900
IRON MAN X/O	69.900
IZNOGOUD	84.900
KILLING TIME Win'95	49.900
KRAZY IVAN Win'95	59.900
L.A. BLASTER	49.900
LAST RITES	49.900
LOST VIKINGS 2	79.900
MAD DOG McCREE 2	24.900
MAGIC CARPET 2	49.900
MARATHON 2 DURANDAL Win'95	29.900
MARBLE DROP	49.900
MDK	69.900
MECHWARRIOR II Double Pack	69.900
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES	69.900
MEGAMAN X3	49.900
MEGARACE	19.900
METAL RAGE	29.900
MICROMACHINES 2 Special Edit.	29.900
MORTAL KOMBAT 3	29.900
MUTANT PENGUINS	29.900
OUTLAWS Win'95	89.900
PAPERINO in Cold Shadow	75.000
PINBALL 97	49.900
PINBALL BUILDER	69.900
PINBALL CONSTRUCTION KIT	69.900
PINBALL POWER PACK	59.900
POCAHONTAS	116.000
POD Win'95 Italiano	74.900
POWER RANGERS ZEO	49.900
PRINCE OF PERSIA 1 & 2 PC/MAC	49.900
QUAKE	69.900
QUAKE Aftershock Fra Deu Ing	39.900
QUAKE Aftershock Toolbox+guida	59.900
QUAKE Dark Hour	24.900
QUAKE Deathmatch Maker	79.900
QUAKE Dissolution of Eternity	49.900
QUAKE Level Master V	49.900
QUAKE Q!ZONE	49.900
QUAKE Q2	39.900
QUAKE Scourge of Armagon	59.900
QUAKE Tremor	64.900
RAVAGE Win'95	39.900
RAYMAN	59.900
REBEL ASSAULT	49.900
REBEL ASSAULT II	49.900
REDNECK RAMPAGE	89.900
RELOADED	49.900
RIOT	79.900
RISE OF THE TRIAD	29.900
ROBOQUEST	59.900
ROBOTRON X	59.900
SANDWARRIORS	79.900
SCARAB Win'95	69.900
SCORCHED PLANET Italiano	49.900
SCORCHER	24.900
SHATTERED STEEL	69.900
SLAM TILT Win'95	39.900
SLAMSCAPE Win'95	39.900
SONIC & KNUCLES Collection Win 95	49.900
SONIC CD Win'95	69.900
SPACE JAM Italiano	59.900
SPEEDSTER	74.900
STAR GUNNER	49.900
STELLAR DEFENSE II	14.900
STREET FIGHTER 2	24.900
STRIKE POINT	49.900
SURFACE TENSION	29.900
T-MEK	49.900
TEKWAR	24.900
TELETRASPUFFO Italiano	59.900
TERMINAL VELOCITY	14.900
TERMINATOR SKYNET	49.900
TERRANOVA	29.900
THE INCREDIBLE HULK	49.900
THREE DIRTY DWARVES	49.900
TIE FIGHTER COLLECTOR'S	49.900
TILT	29.900
TIME COMMANDO	49.900
TIME WARRIORS	69.900
TOY STORY Bottega dei Giochi	116.000
TUNNEL B1	49.900
VIRTUA FIGHTER PC Win'95	89.900
WING COMMANDER III	49.900
WITCHAVEN	29.900
WITCHAVEN II Blood Vengeance	29.900
WOLFENSTEIN 3-D	14.900
WORMS UNITED	74.900
X WING ENHANCED CD	49.900
X-WING vs. TIE FIGHTER Ita	69.900
XS	59.900
ZOMBIE WARS	29.900
ZPC Win'95	59.900

Pilotaggio

I BOLIDI SU RUOTE...

DAYTONA USA Win'95	49.900
DESTRUCTION DERBY II	79.900
F1 MANAGER	79.900
FORMULA 1 Psygnosis	69.900
GRAND PRIX 2 Inglese	69.900
GRAND PRIX 2 Italiano	69.900
GRAND PRIX 2 Magic	34.900
GRAND PRIX 2 Perfect GP	29.900
GRAND PRIX 2 X Extension for	19.900
GRAND PRIX MANAGER Italiano	49.900
GRAND PRIX MANAGER 2 Italiano	89.900
INDYCAR RACING 2 PC/MAC	39.900
INTERNATIONAL MOTOCROSS	89.900
MOTO RACER	89.900
NASCAR RACING + TRACK PACK	24.900
NEED FOR SPEED Extra Speed	29.900
NEED FOR SPEED Extra Tracks	19.900
NEED FOR SPEED 2	59.900
NETWORK RALLY CHAMPIONSHIP	69.900
NETWORK RALLY The X-Miles	39.900
POWER F1 Italiano	89.900
RALLY CHALLENGE Win'95 Ita	69.900
ROAD RASH Win'95	49.900
SCREAMER Ing Fra	29.900
SCREAMER 2	69.900
SCREAMER 2 Italiano	69.900
SEGA RALLY Win'95	84.900
SPEED HASTE Italiano	49.900
TEAM F.1	64.900
TEST DRIVE OFF ROAD	89.900

... E GLI ALTRI SIMULATORI

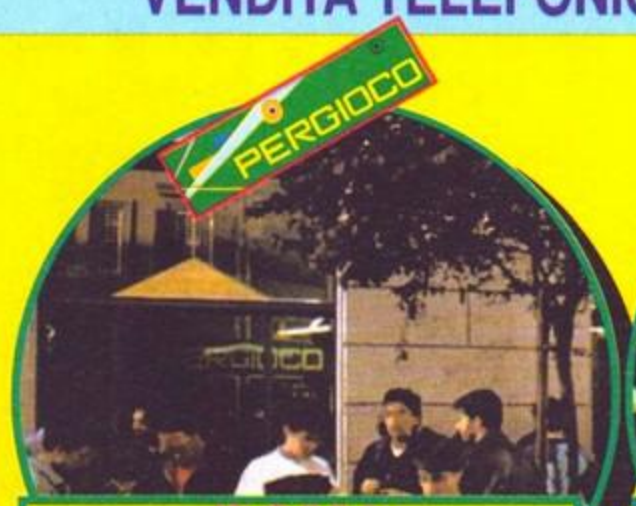
1942 THE PACIFIC AIR WAR	29.900
A-10 CUBA! Win'95	89.900
AH-64D LONGBOW	49.900
AIR WARRIOR II Win'95	89.900
AIRBUS FAMILY COLLECTION	69.900
AIRLINE ADVENTURES	69.900
AIRLINE SIMULATOR	99.900
APACHE	34.900
APACHE LONGBOW Italiano	79.900
ATF ADVANCED TACTICAL FIGHTER	49.900
ATF + NATO FIGHTERS	89.900
ATF Nato Fighters Data Disk	49.900
BACK TO BAGHDAD Inglese	49.900
BUSINESS JET	49.900
CESSNA CUSTOM KIT	59.900
COMANCHE 3 Italiano	99.900
EF2000 EUROFIGHTER	49.900
EF2000 EVOLUTION	79.900
F-22 LIGHTNING 2 Italiano	99.900
FA-18 HORNET 3.0 Win'95	99.900
FINAL APPROACH	74.900
FIRESTORM Thunderhawk 2	49.900
FLIGHT COMMANDER	74.900
FLIGHT MAGIC	34.900
FLIGHT SCHOOL Inglese	69.900
FLIGHT SHOP 5.1	109.900
FLIGHT SHOP Win'95	119.900
FLIGHT SIM. 6.0 + SCENARI W'95	149.900
FLIGHT SIMULATOR 6.0 Win95 Ita	119.900
FLIGHT SIMULATOR FSFX Upgrade	89.900
FLIGHT SQUADRON	49.900
FLIGHT UNLIMITED Italiano	29.900
FLYING CLASSICS	59.900
FLYING CORPS Italiano	109.900
GREAT AIRLINES	69.900
HIND Italiano	79.900
IM1A2 ABRAHMS Win'95	89.900
JETFIGHTER III Ita	109.900
NAVIGATOR 6.0	79.900
PERFECT FLIGHT AROUND WORLD	39.900
PERFECT FLIGHT ITALIA	24.900
PRE-FLIGHT	59.900
RESCUE AIR 911	99.900
SAIL SIMULATOR 3.0	99.900
SCENARIO VENEZIA	69.000
SCENERY & OBJECT DESIGNER	109.900
SCENERY DESIGNER	79.900
SCHIRATTI COMMANDER Italiano	79.900
SEAWOLF SSN-21	49.900
SILENT THUNDER	24.900
SIM COPTER Win'95 Italiano	99.900
TOP GUN Ing Fra Deu	29.900
U.S. NAVY FIGHTERS GOLD	49.900
USN FIGHTERS '97 Win'95 Ita	109.900
VIRTUAL SQUADRON	49.900

Avventure

9 (NINE) Win'95	69.900
A FORK IN THE TALE Win'95	89.900
ACE VENTURA Italiano	69.900
AD&D COLLECTOR'S EDITION	94.900
AD&D CORE RULES	69.900
AD&D EYE OF BEHOLDER TRILOGY	49.900
AD&D MASTERPIECE COLLECTION	49.900
ALBION	64.900
ALONE IN THE DARK TRILOGIA	79.900
ARK OF TIME	69.900
AZRAEL'S TEAR	49.900
BAD MOJO	29.900
BETRAYAL AT KRONDOR	19.900
BIOFORGE	49.900
BROKEN SWORD Italiano	89.900
BROKEN SWORD Italiano parlato	99.900
BURIED IN TIME Inglese	29.900
CHRONICLES OF THE SWORD Ita	99.900
CHRONOMASTER Italiano	24.900
CITY OF THE LOST CHILDREN Ita.	79.900
COMPLOTTO a Corte del Re Sole	124.900
DAGGERFALL	79.900
DARK SEED II	49.900
DAY OF THE TENTACLE	49.900
DEUS	49.900
DIABLO Win'95	79.900
DIABLO The Green Portal	29.900
DIABLO Unhearthed Arsenal	49.900
DISCWORLD II Italiano	89.900
DOWN IN THE DUMPS Man.Ital.	69.900
DRAGON LORE II Ital. Parlato	109.900
DRAGONHEART Win'95 Man.Ital.	39.900
DRUID	39.900
DUNGEON MASTER II	29.900
FABLE Italiano	69.900
FADE TO BLACK	49.900
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	29.900
FULL THROTTLE Italiano Parlato	49.900
GABRIEL KNIGHT 2	49.900
GABRIEL KNIGHT 2 Italiano	129.900

PERGIOCO®

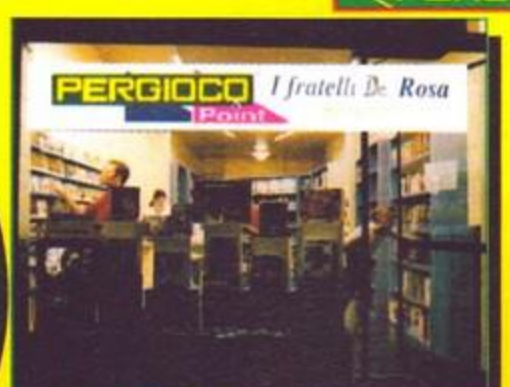
VENDITA TELEFONICA *Tel.* **02 / 29524256** **Consegne corriere** *L.* **16.000 / 23.000, credit card**



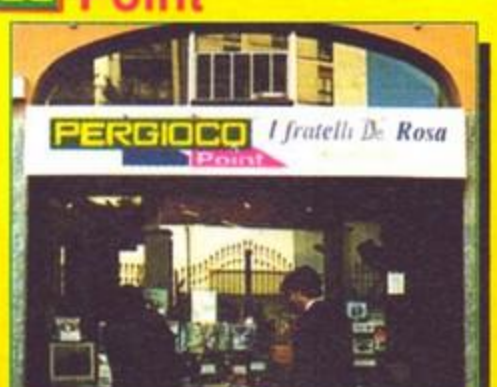
ROMA
via degli SCIPIONI 109
Metro Ottaviano, Prati

LUGANO (CH)
q.re MAGHETTI 20

PERGIOCO® Point



MONZA (MI)
via CAIROLI 5
angolo corso Milano



PAVIA
c.so CAIROLI 26/D
a 50 mt. dalle Torri Medievali

PC CD ROM — da sempre esclusivamente gli originali!

GOBLINS 3	49.900
HARDLINE Italiano	69.900
HARVEST OF SOULS Shivers II	79.900
HELL Cyberpunk Thriller Ita	49.900
I HAVE NO MOUTH & I MUST SCREAM	29.900
ICE & FIRE	29.900
INDIANA JONES Fate of Atlantis	49.900
JEWELS OF THE ORACLE	24.900
KING'S QUEST 6/QUEST GLORY 3	49.900
KING'S QUEST I-VI COLLECTOR'S	49.900
KING'S QUEST VII Inglese	24.900
KING'S QUEST VII Italiano	49.900
KYRANDIA 1,2,3 the Series	69.900
L'ENIGMA DI MASTER LU	99.900
L'UOMO-RAGNO I Sinistri Sei	89.900
LA SIGNORA CALIBRO 32	99.900
LARRY COLLECTOR'S 1.2.3.5.6	49.900
LARRY 7 Love for Sail	49.900
LARRY 7 Love for Sail Italiano	99.900
LIGHTHOUSE Il Faro	109.900
LITTLE BIG ADVENTURE Ita	49.900
MASTER OF DIMENSIONS Win'95	69.900
LOST EDEN	29.900
MIGHT & MAGIC TRILOGY	49.900
MONKEY ISLAND 2	49.900
MYST Italiano	69.900
NEMESIS Italiano	89.900
NIRVANA X-ROM	99.900
NORMALITY	69.900
PANDORA DIRECTIVE	99.900
PETER GABRIEL EVE PC/MAC	79.900
PHANTASMAGORIA Inglese	49.900
PHANTASMAGORIA Ita Parlato	129.900
PHANTASMAGORIA 2 Win'95 Ingl.	89.900
POLICE QUEST COLLECTION	49.900
POLICE QUEST SWAT	24.900
PRISONER OF ICE Inglese	19.900
PRIVATEER 2 The Darkening	109.900
PYRAMID Il Sogno del Faraone	99.900
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY	64.900
RAMA Inglese	49.900
RAMA Italiano	109.900
REALMS OF THE HAUNTING Ita	89.900
SAFECRACKER	89.900
SAM & MAX HIT THE ROAD	49.900
SEA LEGENDS	24.900
SECRET OF MONKEY ISLAND	49.900
SHADOWS OVER RIVA Realms III	109.900
SHIVERS Ing.	24.900
SPACE QUEST COLLECTION	49.900
SPACE QUEST 6	24.900
SPQR Inglese	69.900
SPYCRAFT Italiano	99.900
STAR CONTROL 3 Man.Italiano	89.900
STAR TREK A Final Unity	29.900
STAR TREK Borg Win'95	99.900
STELLARIS Compleanno di Medusa	59.900
STELLARIS Guardiana Infinito	64.900
STELLARIS I Micronauti Win '95	64.900
STELLARIS Il Giardino Sepolto	64.900
STELLARIS Sfida a Star City	59.900
STONEKEEP	39.900
SYN-FACTOR	69.900
SYSTEM SHOCK	49.900
THE 11th HOUR	39.900
THE DIG	49.900
THE LAST DYNASTY	49.900
THE LAST EXPRESS PC/MAC	99.900
TITANIC Adventure out of Time	99.900
TOMB RAIDER	79.900
TOMB RAIDER Italiano	84.900
TOONSTRUCK Inglese	69.900
TORIN'S PASSAGE Inglese	24.900
ULTIMA UNDERWORLD I&II GOLD	39.900
ULTIMA VII COMPLETE GOLD	39.900
ULTIMA VIII PAGAN GOLD	34.900
ULTIMA VIII PAGAN Italiano	49.900
UNDER A KILLING MOON Italiano	59.900
UNDER A KILLING MOON Spa Por	29.900
URBAN RUNNER Inglese	39.900
VIRTUAL VALERIE 2 PC/MAC	79.900
WINNY PUH L'Albero del Miele	116.000
WIZARDRY GOLD	99.900
WOODRUFF & Schnibble of Azimut	49.900
YODA STORIES	49.900
ZORK LEGACY COLLECTION	89.900
ZORK NEMESYS Americano	59.900
ZORK NEMESYS Italiano Parlato	89.900

Sport

ACTUA SOCCER Club Edition	84.900
ACTUA SOCCER Inglese	59.900
CAMPIONI	84.900
CHAMP.MAN.2 Italy France Germ.	29.900
CHAMP.MANAGER 2 96/97 Italia	59.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 96/97	59.900
COLLEGE SLAM	39.900
CRICKET 97	119.900
DAVIS CUP TENNIS	69.900
EURO '96 Italiano	59.900
EXTREME GAMES Italiano	79.900
FIFA SOCCER '96	49.900
FIFA '97	64.900
FISHERMAN'S PARADISE	39.900
FOOTBALL MICROSOFT Win'95	79.900
INTERNATIONAL RUGBY LEAGUE Ita	124.900
IT'S A FUNNY OLD GAME	49.900
JACK NICKLAUS 4	94.900
KICK OFF 97	79.900
LINKS LS 1997 ARNOLD PALMER	99.900
LINKS LS Davis Love III	59.900
LINKS LS Oakland Hills PC/MAC	39.900
LINKS LS Valhalla PC/MAC	39.900
LINKS PRO CD DOS	39.900
LINKS 5 Course Library #1	39.900
LINKS 5 Course Library #2	39.900
LINKS 5 Course Library #3	39.900
LINKS Coghill:Dobbs Dread	29.900
MADDEN NFL '97 Italiano	64.900
NBA '97 Italiano	64.900
NBA HANG TIME Win'95	109.900
NBA JAM EXTREME Win'95	59.900
NBA JAM Tournament Edition	29.900
NBA LIVE '96	49.900
NHL HOCKEY '97 Italiano	64.900
PGA TOUR 96	49.900
PGA TOUR GOLF '96 Wenthworth	39.900
PREMIER MANAGER 97	64.900
PRO BOXING	49.900
PRO FOOTBALL 97	79.900
SCUDETTO Aggiornamento 96/97	49.900
SCUDETTO 2	79.900
SENSIBLE WORLD SOCCER EURO 96	29.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97	69.900
SOLID ICE HOCKEY Americano	49.900
SUPER LEAGUE PRO RUGBY	89.900
TEN PIN ALLEY	89.900
TNN OUTDOORS BASS TOURN. '96	99.900
TROPHY BASS	39.900
TROPHY BASS 2	79.900
TROPHY BASS 2 Northern Lakes	49.900
ULTIMATE MINI GOLF	39.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER 2	69.900
ULTIMATE SPORTS SERIES	89.900
VIRTUAL POOL	39.900
VIRTUAL SNOOKER	24.900
WWF WRESTLEMANIA	24.900

Strategia

1944: ACROSS THE RHINE	29.900
A-TRAIN & CONSTRUCTION SET	24.900
ADMIRAL SEA BATTLES Win'95	89.900
ADVANCED CIVILIZATION	99.900
AFTERLIFE Italiano Parlato	89.900
AGE OF RIFLES	79.900
AGE OF RIFLES Campaign Disk	39.900
AGE OF RIFLES + Campaign Disk	89.900
AGE OF SAIL	89.900
AIRLINES	49.900
ALLIED GENERAL Americano	49.900
ARDENNES OFFENSIVE	109.900
ASCENDANCY	29.900
BATTLECRUISER 3000AD Italiano	89.900
BATTLEGROUND: ANTIETAM	89.900
BATTLEGROUND: ARDENNES Ita	89.900
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	89.900
BATTLEGROUND: SHILOH	59.900
BATTLEGROUND: WATERLOO	84.900
BATTLEGROUND: BORODINO	119.900
BATTLEGROUND: BULL RUN	119.900
BLOOD & MAGIC AD&D	79.900
CAESAR II	59.900
CAPITALISM	69.900
CAPITALISM PLUS	99.900
CAVEWARS	99.900
CIVILIZATION	29.900
CIVILIZATION II Inglese	89.900
CIVILIZATION II Ital.+ Scenar.	89.900
CIVILIZATION II Evolution	39.900
CIVILIZATION II Scenarios	39.900
COLONIZATION	24.900
COMMAND & CONQUER Ingl.	79.900
COMMAND & C Command Companion	59.900
COMMAND & C Covert Operations	39.900
COMMAND & C Defcon 3	39.900
COMMAND & CRAFT	29.900
CONQUEST OF THE NEW WORLD	24.900
CREATURES Win'95 Inglese	69.900
DEADLINE	89.900
DEADLOCK Italiano	49.900
DEADLY GAMES Italiano	84.900
DEFINITIVE WARGAME II	89.900
DESTINY Win'95	69.900
EMPEROR OF FADING SUNS Win'95	74.900
ENEMY NATIONS	69.900
FALLEN HAVEN Win'95	89.900
FIELDS OF GLORY	29.900
FRONTIER ELITE II	24.900
GREAT NAVAL BATTLES Final Fury	79.900
HARPOON CLASSICS 97 Win'95	79.900
HARPOON II ADMIRAL'S EDITION	49.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	84.900
HISTORY OF THE WORLD	89.900
INTO THE VOID	79.900
KKND Krush,Kill'n'Destroy	79.900
LORDS OF THE REALM 2 Man.Ital.	89.900
M.A.X. Mechanized Assault	79.900
MAGIC Battlemage Win'95 Ingl.	59.900
MASTER OF ORION 2 Ita	89.900
OFFENSIVE	24.900
OUTPOST	24.900
OVER THE REICH PC/MAC	89.900
PANZER GENERAL Italiano	24.900
PERFECT GENERAL II + data disk	29.900
POWER THE GAME	49.900
RAILROAD TYCOON DELUXE	29.900
RED ALERT	79.900
RED ALERT Code Red	19.900
RED ALERT Counterstrike	39.900
RED ALERT Perfect Alert	29.900
RED ALERT Ready & Alert	29.900
RED ALERT Total Destruction	29.900
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	34.900
SETTLERS 2	49.900
SETTLERS 2 Mission CD	29.900
SILENT HUNTER	89.900
SILENT HUNTER Patrol 1	39.900
SILENT HUNTER Patrol 2	39.900
SILENT STEEL	29.900
SIM ANT	24.900
SIM CITY 2000 COLLECTION	99.900
SIM CITY 2000 PC/MAC	79.900
SIM CITY 2000 S!Zone	19.900
SIM CITY CLASSIC	24.900
SIM CLASSIC COLLECT. 3	89.900
SIM EARTH	24.900
SIM FARM	24.900
SIM LIFE	24.900
SIM PARK	64.900
SPACE STATION SIMULATOR	99.900
STAR COMMAND	99.900
STAR GENERAL	59.900
STARS!	69.900
STEEL PANTHERS	69.900
STEEL PANTHERS Campaign Disk	29.900
STEEL PANTHERS Campaign Disk 2	39.900
STEEL PANTHERS II	59.900
STEEL PANTHERS II Campaign	39.900
SYNDICATE	49.900
SYNDICATE WARS Americano	49.900
SYNDICATE WARS Italiano	99.900
THE WAR COLLEGE	34.900
THEME HOSPITAL Ita Parlato	69.900
THIRD REICH Americano	99.900
THIS MEANS WAR!	24.900
TOM CLANCY SSN Win'95	79.900
TOTAL CONTROL	79.900
TRANSPORT TYCOON Inglese	29.900
TWENTY WARGAME CLASSICS	49.900
UFO Enemy Unknown	29.900
VIKINGS PC/MAC	49.900
WAR WIND Win '95	64.900
WARCRAFT Orcs & Humans	29.900
WARCRAFT II DeLuxe Inglese	99.900
WARCRAFT II Beyond Dark P. Ita	49.900
WARCRAFT II Beyond Dark Portal	39.900
WARCRAFT II Level Master III	49.900
WARCRAFT II Maximum War	34.900
WARCRAFT II More Craft	24.900
WARCRAFT II The Next 70 Levels	39.900
WARCRAFT II Total War	49.900
WARCRAFT II W! Zone	29.900
WOODEN SHIPS & IRON MEN	99.900
ZAPITALISM DeLuxe	89.900

Giochi di società

ABSOLUTE SOLITAIRE	49.900
BARBIE CREA LA MODA	89.000
BARBIE CREA LA MODA ricambio	20.000
BRIDGE CHAMPION W/ O. SHARIF	79.900
CHESSMASTER 5000 Win'95	79.900
EXTREME CHESS X	89.900
GHEMATRIX	99.900
LA CARICA DEI 101 Studio Grafico	99.000
LOTTOMAGIC	99.900
MAGIC L'Adunanza Win'95 Ita	89.900
MAGIC The Gathering Win'95 Ing	59.900
MONOPOLY	89.900
POWER CHESS Win '95	79.900
RISK Win'95	99.900
TOTIP	69.900
TOTOCALCIO	69.900
TOTOGOAL	69.900
VEGAS GAMES Win'95	49.900
VIRTUAL CHESS	49.900
YAHTZEE Ing Fra Deu	39.900

Compilation varie

AWARD WINNERS	84.900
EXTREME POWERPACK	99.900
FLY & DRIVE	29.900
GOLDEN COLLECTION 1	89.900
GOLDEN COLLECTION 2	89.900
INTERACTIVE COLLECTION Vol.3	99.900
MEGAPACK 5	79.900
SCIENCE FICTION Collection	79.900
SSI COMPILATION	59.900

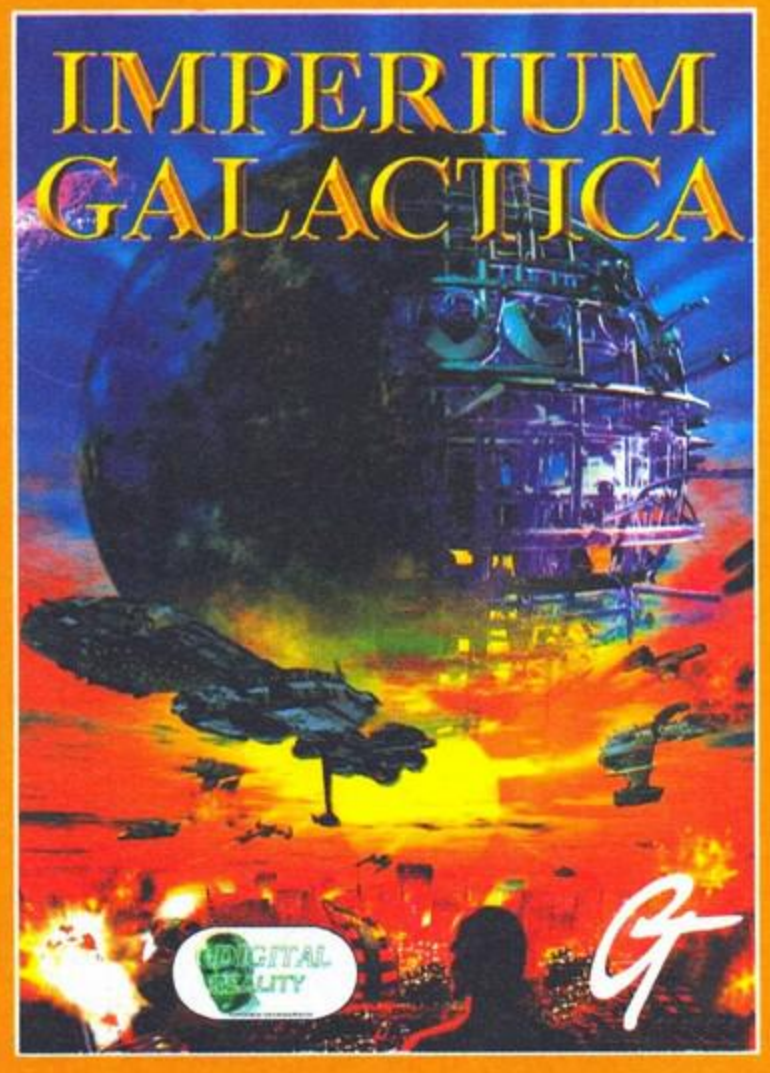
PERGIOCO

I prezzi comprendono IVA
POSSONO VARIARE.

Tutti i marchi sono dei legittimi proprietari.

Tra le stelle e le bolle

dalla GTi 2 giochi da non perdere



Imperium Galactica™ © 1997 GT Interactive Software Corp. All Rights Reserved. Created by Digital Reality, Inc. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. GT™ is a trademark and the GT Logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.

DALLA GT INTERACTIVE ARRIVA IL GIOCO DI STRATEGIA/SIMULAZIONE DELLA PROSSIMA GENERAZIONE. CON LA SUA BILANCIATA COMBINAZIONE DI COSTRUZIONE DELL'IMPERO E AZIONE SPAZIALE IN TEMPO REALE, IMPERIUM GALACTICA SARÀ PROBABILMENTE IL GIOCO PIÙ RICHIESTO DELL'ANNO IN QUESTO GENERE MOLTO POPOLARE.

- COSTRUZIONE DETTAGLIATA DELL'IMPERO E GESTIONE DELLE COLONIE
- OLTRE 100 PIANETI DA CONTROLLARE
- PROGETTAZIONE E COSTRUZIONE DI CENTINAIA DI NAVICELLE SPAZIALI, SATELLITI, VEICOLI ED EDIFICI
- METTI ALLA PROVA LE TUE DOTI DIPLOMATICHE CON 7 RAZZE ALIENE, OGNUNA DOTATA DI PROPRIE TECNOLOGIE, CULTURA E MOTIVAZIONI

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Processore Pentium
- 16 MB di RAM
- CD-ROM
- Scheda grafica SVGA
- Scheda sonora SoundBlaster compatibile
- MS-DOS

prezzo consigliato
L. 99.000

© TAITO CORP., 1995 © GAMEBANK Corp., 1996 © Klaesoft Development Corp., 1996 Distributed by GT Interactive Software (Europe). GT™ is a trademark and the GT Logo ® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective companies.

PUZZLE BOBBLE, IL GIOCO A ENIGMI PIÙ CARINO E DIVERTENTE È FINALMENTE DISPONIBILE SU PC! LE REGOLE SONO SEMPLICI: MIRA A SINISTRA E DESTRA E COLPISCI LE BOLLE. QUANDO TRE O PIÙ BOLLE DELLO STESSO COLORE SONO UNITE TRA LORO, ESPLODONO. MAGGIORE È IL NUMERO DI BOLLE CHE FAI ESPLODERE ALLO STESSO TEMPO, MAGGIORI SARANNO I PUNTI RICEVUTI. IL ROUND TERMINA QUANDO TUTTE LE BOLLE SARANNO SCOMPARSE.

- MODALITÀ UN GIOCATORE O SFIDA AL PUNTEGGIO RECORD
- PLAYOFF A DUE GIOCATORI SU UNO SCHERMO.
- INCREDIBILE AZIONE MULTIGIOCATORE IN COLLEGAMENTO MODEM, IPX O TCP/IP

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Processore Pentium
- 16 MB di RAM
- CD-ROM
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Scheda grafica SVGA da 1 MB
- Windows® 95

prezzo consigliato
L. 49.000

WINDOWS 95 & DOS 6.0

Nei migliori negozi di Videogames e Computer Shop

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA

Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

TGM SILVER DISK

GUIDA PRATICA ALL'UTILIZZO DEL CD-ROM ALLEGATO

TGM SILVER DISK vol. 29 e 30: DUE E' MEGLIO!

Ormai lo sapete anche voi, il doppio CD di TGM è una variabile sempre più frequente all'interno della nostra rivista. Non appena raccolgo materiale a sufficienza, ecco apparire miracolosamente due supporti argentei all'interno del cellophane che solitamente racchiude un solo Silver Disk.

Se quindi di solito vi vizio con demo, filmati e file di varia natura, preparatevi questo mese a tutto ciò cui siete abituati, semplicemente moltiplicato per due.

D'altronde, potevo lasciarvi con un solo CD per affrontare il "tristo" bimestre luglio/agosto?

Stefano Silvestri

BETRAYAL IN ANTARA

La Sierra continua a imperversare sui nostri CD con un RPG a mio avviso non propriamente esaltante ma che senz'altro non mancherà di catturare le attenzioni di coloro che sono appassionati di questo genere di videogame. Come al solito dovrete andare in giro esplorando le terre di Antara, combattere i cattivi e, perché no, ritagliarvi un posto nelle storie cantate dai bardi di questa terra fatata. All'interno del demo (nel quale è presente anche un tutorial che vi permetterà di impratichirvi coi comandi) potrete parlare con la gente che incontrerete e cercare tesori; la zona che potrete esplorare sarà limitata alle coste orientali e la Sierra afferma che si tratta solamente del 5% dell'intera area di gioco. Il programma lo si può lanciare dall'interfaccia o eseguendo il file **biademo.exe** contenuto nella dir \BIADEMO.

Tra i requisiti minimi di sistema annoveriamo un Pentium 60 con 16MB RAM, una scheda audio, un mouse, circa 40 MB liberi di spazio su hard disk e una scheda video capace di raggiungere la risoluzione 640 x 480 a 256 colori.

CHASM NEW EDITION

Questo box è solo per segnalarvi che nel vol. 29 è presente anche la versione aggiornata di quel Chasm che già vi avevo presentato 30 giorni fa. I principali rinnovamenti riguardano la grafica, dato che ora è possibile provare questo titolo anche in alta risoluzione. Siccome il giochillo mi piace abbastanza e poiché pare aver riscosso un certo successo anche tra di voi, vi terrò aggiornati anche in merito alla successiva edizione del demo di questo titolo (chissà quando ne uscirà la versione definitiva) che supporterà il gioco in multi-player via Mplayer, Kali, TCP/IP e modem, nonché le musiche di accompagnamento, un editor di livelli, 8 arene espressamente create per il deathmatch nonché il supporto per le schede 3D (Rendition e 3Dfx). Stay tuned!

CLAUDIA

Ce l'avete chiesto in tanti e dopo l'intervista del mese scorso non avrei potuto aspettarmi una reazione diversa. Il demo dei DeathStar è finalmente disponibile sul nostro Silver Disk, ora bisognerà vedere se i vostri PC reggeranno all'impatto. Preparatevi alla più bella esperienza audio/visiva mai sperimentata su un computer, un autentico concentrato di genialità e tecnica. Mai vista una cosa del genere, ma chi l'ha scelta?

DARK EARTH

Di Dark Earth ve ne avevamo parlato già l'anno scorso (ottobre? Novembre? Non ricordo più) ma resta il fatto che a mio avviso il gioco della Kalisto rivoluzionerà definitivamente il mondo della avventure, anche se in fin dei conti l'Isola del Dott. Moreau promette bene e Blade Runner è qualcosa di spettacolare): purtroppo però, stando alle affermazioni del PR britannico che gestisce gli interessi della casa francese, di Dark Earth non uscirà mai un demo giocabile, per cui è gioco-forza che vi propini questo filmato da 45MB che vi lascerà a bocca aperta (almeno a me ha fatto questo effetto). Per vederlo, o usate l'interfaccia o vi rifate al comando **dke.exe** contenuto nella dir \DEARTH.

EXTREME ASSAULT

Il giochillo della Blue Byte in questione mi ha decisamente incuriosito, dato che non si tratta altro che di un

AXELERATOR

Sull'onda delle macchine belle ma cattive, dopo il censuratissimo Carmageddon e l'innominabile Grand Theft Auto della DMA Design, arriva questo Axelerator di quella 21st Century famosa principalmente per i propri pinball. Poiché come al solito si tratta di arrivare primi al traguardo e siccome (sempre come al solito) se vincete martoriando il vostro avversario è anche meglio, non indugerò oltre in discorsi di sorta ma (visto che ne ho trovato la lista) passerò a illustrarvi i comandi e le specifiche tecniche necessarie a provare questo titolo che, secondo me, è più divertente di quanto il Bossetti non abbia lasciato trasparire dalla propria recensione...

F1	(cambia la visuale della camera)	**F7**	(velocità in MPH o Km/h)
F2	(abilita/disabilita la visuale del tracciato)	**F8**	(ABS on/off)
F3	(forza centrifuga on/off)	**F9**	(sistema anti-pattinamento on/off)
F4	(vista del nome del guidatore on/off)	**F11**	(riallineamento della macchina
F5	(cambio del sistema di controllo)	**F12**	(servosterzo on/off)
F6	(cambio automatico/manuale)		
ALT	(per cambiare l'equipaggiamento)	**SPACE**	(per attivare l'equipaggiamento)
SHIFT	(per salire di marcia – tenendo premuto questo tasto si attiva il Nitrobooster)		
CRTL	(per scendere di marcia)		
INVIO	(pausa)	**E**	(avvia il motore)

La **configurazione minima** richiesta per provare Axelerator consta di Windows95 o WindowsNT 4.0, un processore DX4/100 MHz (solo per la bassa risoluzione, non disponibile comunque nel demo) o un Pentium 90MHz (per l'alta risoluzione) e, rispettivamente 8 MB di RAM (configurazione minima), 16 MB (per la bassa risoluzione) e 32 MB per l'alta risoluzione. Non deve poi mancare una scheda accelerata compatibile Direct 3D con almeno 1MB di RAM, un CD-ROM 2x, un mouse e una scheda audio compatibile Direct Sound (insomma, che venga riconosciuta da Windows 95).

La **configurazione raccomandata** prevede invece un P133 o superiore, un CD-ROM 4x e una scheda grafica accelerata con almeno 2MB di RAM.

Per giocare ad Axelerator, o usate l'interfaccia grafica realizzata dal sottoscritto o lanciate il comando **axelerator.exe** contenuto nella dir \AXELDEMO. Qualora doveste notare che la palette dei colori è completamente sballata, vi converrà allora lanciare il file **axelerator32k.exe**.

DEMO & WADS

DEMO

Dir \DEMOS

Scompattate in una directory di vostre scelta i file contenuti all'interno della dir \DEMOS, quindi lanciate i file **.exe** o **.com** che otterrete: quelle che osserverete saranno le più recenti e interessanti routine elaborate dai coder più abili del momento. Alcune sono belle, altre meno, ma quello che conta è che nel complesso potrete avere una piacevole panoramica di quello che accade sulla "scena" del mondo PC.

LIVELLI PER DOOM (*.wads)

Dir \WADS\DOOM\

Anche questo mese il buon Gaburri ha proseguito nella sue costante opera volta a portare il meglio dei livelli DOOM2 sul Silver Disk. Come al solito, vi ricordo che il comando per lanciare qualsiasi livello aggiuntivo per il glorioso titolo della software house americana è "**doom –file <nome.wad>**".

LIVELLI PER DUKE NUKEM 3D (*.map)

Dir \WADS\DUKE3D

Innanzitutto una premessa: il livelli aggiuntivi per Duke 3D sono utilizzabili solo se si possiede la versione completa del gioco e non funzioneranno quindi con la shareware.

Detto questo, copiate e scompattate i file di questo mese all'interno della directory dove avete installato Duke Nukem 3D, digitate sempre dalla stessa directory il comando **setup.exe**, quindi scegliete la voce "Select User Level". Fatto ciò, scegliete dal menu che apparirà il livello desiderato, premete il tasto Invio e iniziate a giocare selezionando la voce "Save and Launch Duke Nukem 3D".

LIVELLI PER QUAKE (*.bsp)

Dir \WADS\QPATCH

Contrariamente a quanto accade di solito e, soprattutto, contrariamente a quanto scritto preventivamente in copertina, questo mese sul Silver Disk non appaiono livelli aggiuntivi per Quake. Il motivo è presto detto: le bustine erano già in stampa quando al buon Ivan Conte si è letteralmente fusa la motherboard, impedendogli di proseguire la sua opera di download di file.

Purtroppo questo imprevisto non era ovviamente preventivabile e, anche se non è colpa di nessuno, mi scuso con voi per l'accaduto. Questo mese sono comunque pur sempre presenti 7 patch per Quake che, nell'attesa di Quake 2 (che ho visto e che fa paura), vi permetteranno di "taroccare" a dismisura il capolavoro degli id Software. Buon divertimento!

LIVELLI PER COMMAND & CONQUER: RED ALERT (*.mpr)

Dir \WADS\REDALERT

Dopo mesi nei quali ci siamo dovuti accontentare di livelli aggiuntivi da usarsi esclusivamente per le partite in multi-player, questo mese arrivano finalmente anche quelli per il single-player. Per provarli prendete allora i file, scompattateli all'interno della directory nella quale avete installato Red Alert e selezionateli al momento di avviare una sessione in rete.

CIRCUITI E MACCHINE AGGIUNTIVE PER POD

Per potervi sollazzare con le prime nuove vetture per POD, dovrete avere installato il gioco almeno con l'installazione media, altrimenti nisba. Come prima cosa scompattate il file **cdpatcher.zip** in una directory di vostro piacimento, poi prendete i file zippati delle vetture e scompattateli nella sessa cartella di cui sopra MANTENENDO LA STRUTTURA DELLE DIRECTORY COME SEGNALATOVI DA WINZIP (e non ditemi che non lo avete perché non ci credo). Se avete fatto tutto da bravi bambini, lanciando **cdpatcher.exe** vi troverete di fronte 3 finestre principali denominate "**Present Set Data**", "**New Proposed Data**" e "**Added Data**". Nella seconda di queste troverete l'elenco delle vetture (o dei circuiti) che avrete appena scompattato.

Ora sceglietene uno, cliccate sull'icona "PREPARE INSTALLATION" e poi su "INSTALL NEW DATA": ripetete l'operazione per tutti i file, lanciate POD e godetevi il frutto del vostro lavoro.

CIRCUITI AGGIUNTIVI PER MOTORACER

E' stato con estrema sorpresa che mi sono visto recapitare dal prodigo Ivan Conte un pacchetto contenente dei circuiti aggiuntivi per MotoRacer. Al momento non possiedo qui in casa alcuna copia del gioco, motivo per cui non vi so dire come funzionino questi tracciati supplementari che si sono resi disponibili in quel di Internet solo di recente: quel che è certo è che dovrete copiarvi su HD il file **mototrack.zip** e quindi scompattarlo in una directory di vostra scelta. Fatto questo, lanciate il comando **setup.exe**, e fate le vostre scelte. Sappiatemi dire cosa ne pensate...

arcade piuttosto carino da vedere, molto semplice nella sua struttura ma, almeno per me, decisamente divertente. La grafica può essere sia in SVGA che in VGA e, nella versione finale, prevederà anche la possibilità di avvalersi dei servigi della 3Dfx che, ve lo posso assicurare, lo rendono decisamente più bello. In Extreme Assault controllerete in elicottero Sioux AH-23 e affronterete delle missioni che potranno variare dalla distruzione di un convoglio nemico alla ricerca e salvataggio di alcuni ostaggi. Nella "Operation" Area 1 sono presenti 5 missioni, mentre nella "Operation Area 2" ne sono presenti 4: per giocare a questo titolo della Blue Byte è necessario avere almeno un Pentium 90 con 16MB RAM, anche se è consigliabile possedere almeno un P133. Extreme Assault è contenuto nella dir \EXTREME nella forma di un file zippato autoscompattante di nome **extreme.exe**.

FIFA SOCCER MANAGER

Vi è piaciuta la serie FIFA ella Electronic Arts? Credete che forse sarebbe ora di appendere le scarpe al chiodo e passare dall'altra parte della barricata? Beh, allora questo potrebbe essere il gioco che fa per voi, visto che con questo manageriale molto bello e curato potrete sperimentare in prima persona le vostre capacità di allenatore. Il demo funziona solo per Windows 95 e, per lanciarlo, potete usare l'interfaccia grafica o cliccare due volte sul file di nome **install2.exe,** contenuto all'interno della dir \FIFA. Fatto questo, vi ricordo che per poterlo installare dovrete prima cliccare sull'ovale rosso a fianco della scritta English, quindi cliccare sul bottone in basso a destra, scegliere la directory nel campo a fianco della scritta "Install To" e cliccare nuovamente sul bottone in basso a destra. Alla fine dell'installazione vi dirà di cliccare sul menu Avvio (Start) per lanciare il demo, ma ciò non corrisponde a verità: dovrete semplicemente andare nella directory che avete scelto per l'installazione e fare doppio click sul file **menus.exe**. A questo punto inizierà il demo, che vi darà la possibilità di provare l'ebbrezza del campionato Inglese o di quello scozzese. Buon divertimento!

GT RACING

Avete le chiavi di una Lamborghini? No? Non, c'è problema, la Ocean vi presterà le sue, dato che in GT Racing prenderete parte a una corsa tra bolidi che, un po' come il vecchio Test Drive della Accolade (che tra l'altro verrà riproposto in versione 3Dfx), sfrecceranno ovunque tranne che su dei circuiti automobilistici. Nell'evitare gli alberi, le altre macchine e i concorrenti, dovrete cercare di arrivare più lontani che potete, dato che il demo è a tempo e vi permetterà di giocare solo per un breve periodo di tempo (circa 90 secondi, se non ricordo male).
Il dimostrativo di GT Racing che qui vi propongo è in lingua francese, ma vi assicuro che è piuttosto intuitivo e quindi semplice da comprendere: come unica cosa vi segnalo che per confermare le scelte fatte dal menu di installazione non dovrete premere il tasto Invio bensì la barra spaziatrice. Per il resto, scompattate il file zippato (**gtdemo.exe**, dir \GTRACING) dove più desiderate, quindi lanciate il file **install.exe** e quindi **gtracing.exe**; se vi piace la vita comoda, fate il tutto dall'interfaccia grafica.

GUITAR HITS vol. 2

Ve ne avevamo parlato all'interno delle voci di corridoio di qualche mese fa e ora vi diamo la possibilità di vedere come funzioni questo Guitar Hits vol. 2, titolo della UbiSoft che si propone di insegnare a tutti come usare la chitarra senza per questo doversi prendere delle lezioni da un maestro vero e proprio o doversi immergere in lunghe e noiose letture di manuali. Presente all'interno del vol. 30, il rolling-demo per Windows è contenuto nella dir \IDEMO ed è comodamente eseguibile dall'interfaccia grafica o lanciando l'eseguibile disponibile nella cartella appena citata.
Prima di passare a descrivere altro, faccio presente che su una sola macchina è accaduto che il programma di installazione si bloccasse al momento di copiare sul sistema i file del programma "Video for Windows": in tal caso, se lo avete già installato lanciate direttamente l'eseguibile del gioco, mentre in caso contrario installate prima separatamente il suddetto VfW e quindi lanciate l'eseguibile del gioco.

ERRATA CORRIDGE

Il vol. 29 del Silver Disk è stato toccato da alcuni insoliti e misteriosi problemi di masterizzazione che mi hanno costretto a dover modificare il sistema col quale solitamente realizzo i CD: per i più esperti, dico che, anziché incidere il CD "on the fly", mi è toccato creare prima un file di immagine e quindi procedere all'incisione. Purtroppo però le altre partizioni che avevo a disposizione per il file di immagine erano tutte più piccole di quella contenente i file del vol. 29: questo ha comportato che mi sono trovato costretto a tagliare del materiale per poter "incidere" il CD che avete acquistato. Tra questo materiale rientrano 14 demos in meno per Amiga (che quindi sono 16 e non 30 come annunciato in copertina) e la rubrica E-mail, che verrà spostata al mese prossimo insieme al nuovo materiale che mi arriverà in questi giorni.
Discorso diverso invece per i livelli di Quake, questi ultimi colpiti da una sfortunata evenienza che descrivo brevemente nella relativa sezione.
Il fatto è che, a differenza degli altri mesi, mi sono trovato a dover anticipare la realizzazione della copertina rispetto a quella del CD per poter partire per l'E3 di Atlanta: in altre parole, quando mi sono trovato a dover operare certi tagli le copertine erano già in stampa e mi è quindi risultato impossibile operare le giuste correzioni. Nella speranza che nessuno se ne abbia a male per le piccole discostanze tra il contenuto del vol. 29 e quanto annunciato sulla cover, specifico qui che il materiale "tagliato" questo mese verrà riproposto il mese prossimo sul vol. 31.

AMIGA

Incredibile, ma vero, per il secondo mese consecutivo la sezione Amiga riesce a entrare nel sempre più stretto Silver Disk, purtroppo a sfavore dei moduli, che comunque potrebbero tornare nel prossimo numero. In ogni caso i demo con cui potrete divertirvi questo mese sono decisamente degni di nota: il primo è Brain Killer, un clone di Doom caratterizzato da attori digitalizzati e una certa dose di sana violenza digitale. Sempre sullo stesso genere troviamo la nuova versione di Genetic Species, ora più che mai impressionante (non è Quake, ok...). Se invece preferite giochi un po' più rilassati potreste trovare in Skimmers un piacevole passatempo: si tratta infatti di un gioco di corse visto dall'alto. Inutile poi commentare Big Red Adventure, di cui avrete sicuramente letto la recensione sullo scorso numero. Ma la vera chicca del mese rimane la versione shareware di Star Fighter 3D, un incredibile incrocio fra Epic e Wing Commander che sicuramente non mancherà di stupirvi. Infine vi ricordo la presenza di ben 17MB di demo, come sempre spettacolari all'inverosimile.
TMB

ATLANTIS

Capace di occupare buona parte del vol. 30, questo Atlantis merita a mio avviso di essere visto non tanto per la qualità intrinseca del gioco (nulla di eccezionale, a mio avviso), quanto per il fatto che rappresenta un'occasione piuttosto unica di osservare all'opera il famoso QuickTime VR, tecnologia che qualche mese addietro sembrava dovesse spaccare il mondo ma della quale non se n'è poi fatto sostanzialmente nulla. Nel gioco in questione vestirete i panni di una paladino che dovrà viaggiare attraverso numerose terre risolvendo gli enigmi che di volta in volta gli verranno proposti. Di tutte le locazioni che potrete inizialmente osservare, solo una vi permetterà di interagire col gioco, mentre le altre vi daranno la possibilità di guardarvi solamente intorno, salvo poi rimandarvi nuovamente nel menu iniziale non appena premerete un qualsiasi tasto. L'intero programma è gestibile interamente col mouse e, per funzionare, richiede una macchina discretamente potente: diciamo che un P90 con 16MB di RAM rappresenta il punto di partenza minimo per poter godere di questo titolo senza rallentamenti di sorta. Atlantis è contenuto nel vol. 30 e per lanciarlo sarà necessario lanciare il file **atlantis.exe** dalla root del CD.

MOTO RACER

Uno dei titoli più celebri della storia del motociclismo e anche della nostra redazione, visto che il nostro "Jurassic Park" redazionale non ha fatto in tempo a fare lo sgargiante includendo nella recensione del gioco la foto della sua moto, che subito gliel'hanno rubata sotto l'ufficio.
Vabbè, cose che capitano (anche per lui è già la seconda volta).
Cosa possiamo fare noi allora per godere l'ebbrezza della moto senza per questo correre il rischio di essere derubati? Usarne una virtuale e divertirci a scorrazzare per i due circuiti che ci offre il demo giocabile di questo Moto Racer, nella fattispecie rappresentati da un percorso stradale e da uno invece da motocross. Il demo gira sia sui PC "lisci" che

SPECIALE INTERNET EXPLORER

Era da un po' di tempo che mi arrivavano e-mail che mi chiedevano di includere nuovamente nel Silver Disk dei browser per Internet, fossero essi l'Internet Explorer o il Netscape. Vista l'eccezionale disponibilità della Microsoft a collaborare con la nostra rivista e, soprattutto, vista la portata di questo "scoop", non ho potuto esimermi per propendere verso l'ultimo dei due browser e proporvi, oltre alle versioni ormai collaudate dell'Internet Explorer 3.2 per Windows 95 (installazione minima, normale e completa) contenute nella cartella \IE\302WIN95, anche e soprattutto l'Internet Explorer 4.0 Platform Preview (cartella IE\IE40PPI).
Quest'ultimo, più che un normale browser è un radicale cambiamento dell'interfaccia di Windows 95, dato che non noterete più alcuna differenza tra il navigare nel vostro PC e il muovervi invece per Internet: il vostro sistema operativo diventerà una specie di colossale browser e vi posso assicurare che, dopo un certo smarrimento iniziale, non si potrà non essere contenti della scelta fatta. Nonostante questa sia una versione beta dell'Internet Explorer 4.0, al momento sul mio PC si è rivelata essere di una stabilità mostruosa, segno che non si dovrebbe correre alcun rischio a installare questa Platform Preview. Prima di procedere alle istruzioni, vi segnalo che quella che trovate qui sul Silver Disk non è la versione dell'IE4.0 che potete trovare su Internet (al massimo da circa 20MB) ma la vera e propria beta del programma da oltre 70MB; da ultimo, faccio presente che all'interno della succitata directory troverete un file di testo in italiano che vi spiegherà per filo e per segno tutte i bug al momento riscontrati, nonché gli eventuali problemi che potrebbero sorgere nell'utilizzare il software in questione. E ora, via ai dati tecnici:

Per eseguire Internet Explorer 4.0, è necessario che il sistema disponga dei seguenti requisiti minimi: processore 486 a 66 MHz con 8 MB di RAM per Windows 95, 16 MB di RAM per Windows NT e ben 50 MB di spazio disponibile su disco.
AVVISO: Non installare alcuna versione precedente di Internet Explorer su Internet Explorer 4.0 sul sistema operativo Windows 95 o versioni successive. Potrebbe non essere possibile riavviare il computer. Per installare una versione precedente di Internet Explorer, è necessario innanzitutto disinstallare Internet Explorer 4.0.
Prima di installare una versione più recente, è sempre necessario disinstallare la versione corrente di Internet Explorer 4.0. Infine, prima di installare Internet Explorer 4.0, è necessario che sul computer in uso sia in esecuzione Windows 95 o Windows NT 4.0.

INSTALLAZIONE DI INTERNET EXPLORER 4.0

È possibile scegliere di installare il programma dalla rete o di scaricare i file di installazione sul disco rigido. In entrambi i casi i file del programma di installazione verranno copiati sul disco rigido. Questa funzione è stata appositamente ideata per questa versione provvisoria, in modo da poter rieseguire l'installazione più velocemente, se necessario. Per recuperare spazio su disco, sarà possibile eliminare la cartella Setup di Internet Explorer 4.0 dal disco rigido.
Da notare che è impossibile configurare Internet Explorer 4.0 per l'esecuzione su un'unità di rete. In futuro, verrà supportato solo il download su un'unità di rete ma non l'esecuzione da essa.

DISINSTALLAZIONE DI INTERNET EXPLORER 4.0

Per disinstallare Internet Explorer 4.0, attenersi alla seguente
procedura:
1. Nel Pannello di controllo scegliere l'icona Installazione applicazioni.
2. Fare doppio clic su ciascun componente di Internet Explorer per disinstallarlo.
3. Fare doppio clic su Microsoft Internet Explorer 4.0 per disinstallarlo.

Se sono state installate più versioni di Internet Explorer 4.0, senza rimuovere di volta in volta quelle precedenti, la disinstallazione non sarà supportata.
Dopo la disinstallazione, il sistema non viene ripristinato allo stato precedente.
Quando si disinstalla Internet Explorer 4.0, è possibile che si verifichino i seguenti problemi:
1) I valori del registro di configurazione rimangono visualizzati sul computer.
2) Non tutti i componenti vengono disinstallati. In tal caso è possibile disinstallare i singoli
componenti utilizzando l'icona Installazione applicazioni nel Pannello di controllo.
3) Alcune impostazioni individuali vengono perse.
4) Alcuni file e collegamenti vengono persi.

PERFECT WEAPON

Eccoci qui di fronte a un gioco della Electronic Art piuttosto interessante che rischia di passare inosservato: unite tra loro Time Commando e Virtua Fighter e otterrete questo gioco a metà tra l'avventura e il beat-em'up, che trovate contenuto nella dir \PERFWEAP in una versione per Windows 95 SENZA audio che, per essere installata, richiede un semplice doppio click sul file setup.exe **o un altrettanto semplice click dall'interfaccia grafica. Siccome la conoscenza delle mosse e di alcuni dati tecnici sono di particolare importanza per riuscire a godere appieno di questo demo, diamo il via a una fitta serie di informazioni.**

Innanzitutto noterete che, quando giocherete a pieno schermo, la Taskbar di Windows 95 occuperà la parte inferiore dello schermo: questo accadrà qualora abbiate selezionato i parametri "Always on top" o "Auto Hide". In tal caso, o abbassate la barra una volta iniziata la partita, o ne cambiate le proprietà cliccando prima sul menu Avvio e quindi scegliendo il menu "Impostazioni" e "Barra delle Applicazioni".

Il gioco è impostato di default per girare a pieno schermo, ma se così non fosse e voleste allargare la finestra di gioco, vi basterà premere contemporaneamente i tasti "ALT" e "ENTER".

Perfect Weapon offre le prestazioni migliori se lo schermo è settato a 256 colori: qualora notaste dei rallentamenti o comunque la resa finale non vi soddisfacesse, ricordatevi di impostare lo schermo in questa modalità.

E ora, i tasti necessari per giocare:

Su, Giù, Sinistra, Destra:	tasti cursore (le frecce, per intenderci)
Saltare:	Invio
Accucciarsi:	Shift
Pugno Sinistro:	A (LP)
Pugno Destro:	S (RP)
Calcio Sinistro:	Z (LK)
Calcio Destro:	X (RK)
Modalità Combattimento:	F
Modalità Normale:	N
Mappa:	TAB

In modalità normale, il pugno sinistro serve anche a usare un oggetto nell'inventario, mentre con quello destro si può eliminare un oggetto dall'inventario. Col tasto del calcio sinistro si farà correre il personaggio, risultato altrimenti ottenibile premendo due volte velocemente il tasto Su.

La lunghezza del salto dipenderà da quanto si tiene premuto di tasto Salta.

LISTA DELLE MOSSE:

Quella che segue è una breve lista delle mosse che è possibile far compiere al personaggio. Non tutte saranno però disponibili fin dall'inizio, visto più si avanzerà nel gioco e più se ne renderanno disponibili di nuove:

Sweep Kick:	RK o LK da accucciati	**Palm Strike**:	RP o LP da accucciati
Scissor Kick:	accucciarsi, LK	**Jump Kick:**	Salta,LK
Knee Grapple:	RK+RP	**Tackle**:	Correre, LP+LK
Back Punch:	Giù(tenere premuto)+RP	**Upper Cut:**	Destra, RP
Spinning Punch:	LP+RP	**Back Kick:**	Giù(tenere premuto)+LK, LK
Side Kick combos:	RK,RK,RK	**Grapple Throw**:	LP+LK
Upper Cuts:	Up+LP	**Hook Kicks:**	Su+RK, o Giù+RK
Jab,Straight,Backfist:	RP,LP,LP	**Jab,Straight,Spin Kick**:	RP,LP,LK
Jab,Side Kick:	RP, RK	**Back Flip:**	Giù, Giù
Down Kicks:	Giù+RK, Giù+RK, Giù+RK	**Correre:**	Su, Su
Round House combo:	LK,RK		

su quelli con 3Dfx installata, funziona solo sotto Windows 95, è contenuto nella dir \MRACER sotto la forma di uno zippato auto-scompattante di nome **mrdemo.exe** ed è installabile ovviamente direttamente dall'interfaccia grafica. Altro? Sì: per godere di questo simpatico giochillo dovete possedere almeno un Pentium 90 con 16MB di RAM, nonché le librerie DirectX.

NBA JAM EXTREME

Erano mesi che meditavo se mettere o meno questo demo: alla fine, complice anche il doppio CD, ho scelto di presentavi NBA Jam Extreme, simulazione alquanto fantasiosa del basket ad opera della Acclaim, la quale non poco enfaticamente annuncia che questo titolo più che un'evoluzione del suo predecessore è una rivoluzione, con un engine capace di muovere centinaia di poligoni e conferire così ai giocatori movimenti ultra-realistici. Potrete sbizzarrirvi in oltre 30 nuovi tipi di schiacciate "estreme", senza considerare che nella versione finita del gioco ci sono oltre 50 giocatori segreti e nuove formazioni. Se vi interessa saperne di più, allora potete tranquillamente lanciare il demo funzionante sotto Windows 95 dall'interfaccia grafica o entrare nella dir \NBAJAM e cliccare due volte sul comando **setup.exe**.

NORSE BY NORSEWEST

Il trio di vichinghi è scomparso ancora! Eric, Baleog e Olaf sono riusciti a scappare dal malefico Tomator, rubandogli per giunta alcuni dei suoi nuovi e potenti "giocattoli" tecnologici. Equipaggiati con queste armi (stivali a razzo, spade laser e scudi del potere), dovranno vagare attraverso diversi mondi prima di riuscire a trovare alla fine la macchina del tempo che li riporti nella loro epoca. Lungo la strada incontreranno nuovi alleati, quali il lupo mannaro Fang e il drago Scorch: col loro aiuto, i tre fratelli combatteranno nuove orde di nemici, troveranno oggetti nascosti e useranno il lavoro di squadra per riuscire a superare i livelli che li attendono.

Se tutto ciò vi dovesse attirare, sappiate che non dovete far altro che selezionare questo simpatico demo per Windows 95 dall'interfaccia grafica o recarvi all'interno della dir \NORSE e cliccare due volte sul file **norse95.exe**.

PATCH

All'interno della dir \PATCHES, questo mese troverete i file per portare la vostra versione di Blood dalla .99 alla 1.0 (dir \PATCHES\BLOOD), utilizzare la 3Dfx con Outlaws (dir \PATCHES\OUTLAWS) e, infine, sistemare tutti i bug finora rilevati in X-Wing vs. tie Fighter (dir \PATCHES\XWVSTIE). Contenti?

START TREK: GENERATIONS

E' il titolo portante del secondo CD ed è dedicato a tutti i fan (ai quali di recente si è aggiunto proprio il sottoscritto) della grande saga di Gene Roddenberry. Di questo titolo avete potuto leggere la recensione due numeri fa ad opera del bistrattato NKZ e ora vi potete vedere 270MB di dimostrativo suddivisi tra rolling-demo, "dietro le quinte", interviste e screenshot. Assisterete a un gioco nel quale, unendo le vostre forze a quelle del Capitano Kirk e del sempre più carismatico Capitano Jean-Luc Picard (e ovviamente a quelle del resto dell'equipaggio della Next Generation), dovrete sconfiggere il paranoico scienziato pazzo Soran in un gioco action-adventure basato proprio sul film Star-Trek Generations.

Nel demo potrete assistere alle fasi di doppiaggio del gioco ad opera degli stessi attori del film, nonché sentire cosa ne pensano La Forge (Levar Burton), il capitano Kirk (William Shatner) e Soran (Malcom Mc Dowell) del gioco e della saga di Star Trek in generale. Ovviamente il tutto è in inglese, per cui se non conoscete l'idioma britannico goderete di questo demo in misura inferiore al dovuto.

Per quanto riguarda i filmati di questo dimostrativo, alcuni di voi potrebbero sperimentare gli stessi problemi già incontrati ai tempi dei video di POD o di Bomberman Jack. Per ovviare a questo, oltre che l'Indeo già incluso qualche mese fa nella sezione Shareware, ho pensato bene di includere anche l'ultimissima versione dell'ActiveMovie della Microsoft, che dovrebbe risolvere definitivamente questo spiacevole inconveniente. Installabile direttamente dall'interfaccia grafica, l'ActiveMovie è altrimenti installabile cliccando due volte sul file **amov4ie.exe** presente nella dir \AMOV4IE.

Buona visione!

THE NEED FOR SPEED 2

Coloro che non si siano avvicinati al mondo dei PC negli ultimi 10 minuti non possono fare a meno di conoscere la saga di NFS, partita dal 3DO, continuata su PlayStation e approdata infine su PC un paio di anni fa con un simulatore di macchine da gran turismo che all'epoca fece scalpore. Agli eccezionali filmati introduttivi faceva eco il fascino di poter guidare i bolidi delle marche più prestigiose su circuiti e normali strade provinciali.

Ora, la Electronic Arts ha deciso di proporci l'inevitabile seguito di questo titolo, recensito il numero scorso e approdato ora sul Silver Disk sotto forma di demo giocabile per Windows 95.

La macchina che potrete guidare sarà la Ford GT90, un'utilitaria con un V12 da 720 cavalli con la quale potreste quasi competere alla pari con una F1. I requisiti minimi di sistema indicano Windows 95 con installate le DirectX, un Pentium 90 con 16MB di RAM e una scheda video PCI da almeno 1MB. Il demo è contenuto nel Silver Disk nella dir \NFS2 ed è comodamente installabile dall'interfaccia grafica o lanciando l'eseguibile contenuto nella cartella di cui sopra.

DRIVER PER SCHEDE 3D

Continua il nostro appuntamento coi driver per le schede accelerate del momento, e cioè 3Dfx, Mystique e 3D Blaster e, da questo mese, anche S3 Virge.

All'interno della dir \SCHEDE3D\3DBLASTE troverete l'aggiornamento del BIOS della scheda video alla versione 073.1, nonché l'utilissimo Pannello di Controllo per DOS, il VTOOL. Potrete dilettarvi col DMA Test (che misura le performance della vostra scheda sia in modalità normale che sfruttando l'accesso diretto alla memoria), il DMADiag (dedicato ai possessori di IndyCar Racing 2 della Papyrus) o con gli ultimi driver per Windows 95 o Windows 3.11.

Tornando indietro di una directory, nella cartella \SCHEDE3D\D3D troverete l'ultima versione delle Direct 3D della Microsoft, mentre passando alle schede che supportano il chip 3Dfx, nella cartella \SCHEDE3D \3DFX potremo trovare file come il **grab.exe** (un programma che vi permette di "grabbare" degli screenshot dalle applicazioni per 3Dfx), **s3fix.exe** (patch che fissa i problemi di compatibilità con le schede S3) e **m3d_107.exe** (contenente gli ultimi driver -ver.1.07- per la Monster3D). A tutto ciò si aggiunge il **Tweek**, nonché il **Tuner**, un programma simile a Tweek ma dedicato appositamente alla Orchid Righteouse.

Chiude infine il capitolo schede accelerate la vasta sezione dedicata alla Mystique (\SCHEDE3D\MATROX) nel quale potrete trovare i driver per 3dStudio, AutoCAD (DOS e Win95-NT), Windows 95, Windows 3.11, Windows NT e i BIOS in versione 140 e 250.

SOLUZIONI ON-CD

Come al solito prosegue la nostra rassegna di soluzioni che questo mese contempla capisaldi dell'intrattenimento videoludico per PC quali Indiana Jones 3, Urban Runner e il vecchissimo Loom. Per quanto i file siano leggibili direttamente dall'interfaccia grafica, vi ricordo che all'interno della dir \SOLUTION potrete trovare le versioni integrali degli stessi, inclusive di quelle immagini che il Click & Create non mi permette di interfacciare. Chi non possedesse Windows95 o Word, può poi leggersi le versioni .txt degli stessi.

TRAILERS

Il filmato che vi propongo questo mese è non solo molto

originale e divertente, ma potrebbe anche rappresentare l'unica occasione possibile di vedere qualcosa "in movimento" di questo The Quivering, titolo della Gametek che pareva promettere molto bene ma che pare destinato a non essere mai finito. Dopo un breve colloquio col PR della software house britannica in quel di Atlanta, mi è stato infatti detto sibillinamente che i programmatori avevano provato a "fare i furbi", non spiegando ulteriormente il significato di questa frase ma facendomi capire che il progetto è ora in serio pericolo. Nell'ignoranza, godiamoci comunque questo video musicale che, giuntomi due mesi fa insieme al materiale per lo speciale Gametek, non avevo potuto finora includere per motivi di spazio.
Godetevelo e ditemi che ne pensate...

WIPEOUT 2097

E' stato il gioco di copertina del mese scorso, quindi mi verrebbe da dire che ormai lo conoscete fin troppo bene; nonostante tutto qualcuno potrebbe essersi aggregato alla nostra sempre più vasta famiglia con questo numero, quindi è meglio specificare brevemente di cosa si tratti.
Wipeout 2097 è un gioco di corse arcade della Psygnosis nel quale l'unica cosa che conta è restare vivi e tagliare per primi il traguardo. I veicoli, sospesi dal suolo grazie a particolare dispositivi anti-gravitazionali, sono muniti di armi quali missili, mine, razzi, cannoni al plasma, lampi di elettricità, bombe e terremoti. Questi power-up possono essere raccolti passando su particolari zone della pista contrassegnate da una X; a quelli già enunciati, si aggiungono anche pilota automatico, pacchetti di energia, scudi e turbo. La versione completa del gioco comprende ovviamente differenti circuiti e livelli di difficoltà, mentre nel demo che avrete la possibilità di provare sarà disponibile solamente un circuito (la Gare d'Europe) e un solo livello di difficoltà (il primo, il che significa che la vostra F-5000 andrà molto più piano che non ad esempio nell'ultima lega).
I tasti sono configurabili a piacimento e i requisiti tecnici prevedono Windows 95 equipaggiato con le librerie DirectX 3.0, un Pentium 133, 16 MB RAM e una scheda grafica a scelta tra Mystique, 3D Blaster o, meglio, 3Dfx. Prima di chiudere, vi segnalo che premendo il tasto F4 si potranno attivare/disattivare le scie dei motori.

TEMI PER MICROSOFT PLUS!

Anche questo mese, ecco un'infornata di temi per personalizzare il vostro sistema operativo.
Per la loro installazione si deve semplicemente lanciare il file EXE prescelto e copiare tutti i file ottenuti nella sottodirectory THEME di Microsoft PLUS. Tipicamente il percorso è "C:\PROGRAMMI\PLUS!\THEMES". Dopodiché si andrà nel Pannello di Controllo e si selezionerà il programma "Temi del Desktop", col quale si potrà scegliere il tema da utilizzare nella lista proposta.
È possibile anche provare solamente una tema decomprimendo il file relativo in una cartella e cliccando due volte sul file con estensione .THEME: per mantenerlo nel sistema si dovrà comunque provvedere allo spostamento dei dati nella cartella sopra citata.
Ecco allora i temi di questo mese:
MONTY.EXE: Monty Python ovvero gli irresistibili comici inglesi per un'allegria sfrenata
WC2.EXE: Direttamente dal più bel gioco strategico in circolazione: Warcraft II
SCOOBY.EXE: Chi non si ricorda di Scooby Doo?
RIDDLER.EXE: Dal film di Batman, il verdognolo nemico dell'uomo pipistrello
DUCATI.EXE: Dedicato a tutti i motociclisti
BOND.EXE: 007 nella sua ultima (per ora) interpretazione
EGIZIO.EXE: Un tocco faraonico per il vostro desktop
DPSPAC9.EXE: Deep Space Nine: il tema della terza serie televisiva di Start Trek
GBT_COCA.EXE: Il tema della Coca Cola con tanto di imperdibile salva schermo musicale.
WWOMAN.EXE: Wonder Woman direttamente dal serial televisivo Linda Carter!! Con tanto di trasformazione
PINKFLOY.EXE: Il tema dei Pink Floyd.
PEPSITHM.EXE: Poteva mancare il tema della Pepsi? Certo che no, ed è anche molto bello!
MILITARY.EXE: Per i più militaristi
BRTHEME.EXE: Il tema dell'immortale BLADE RUNNER
SONTHM2.EXE: Dalla console SEGA arriva il tema di Sonic
CRAFT.EXE: Il tema tempestoso di Craft.
SWRTHM11.EXE: **Il tema di Star Wars Rebel Assault 2**
MAC95V-3.EXE: Metti un Macintosh in Windows 95!
SCI-FI-T.EXE: **un giusto tributo al mondo della fantascienza**
CCTHEMES.EXE: I temi di COMMAND&CONQUER, il gioco che ha affascinato il mondo videoludico degli strategici.

SHAREWARE

COOL MOUSE 97

Prima o poi tutti gli utenti del globo si sono posti la fatidica domanda "e il tasto centrale del mouse, a che serve?", senza trovarne risposta. Il problema affonda nelle radici della storia dei PC quando ancora non era stato definito un reale standard per questa indispensabile periferica. All'epoca erano almeno due gli standard a darsi battaglia: il primo spinto da IBM e Microsoft usava un mouse a due tasti (anche se ne veniva impiegato solo uno) mentre l'altro prevedeva una periferica a tre tasti. Di acqua ne è passata sotto i ponti e i PC hanno adottato la prima soluzione. In tutta questa storia è buffo pensare che solo con Windows 95 si è iniziati a usare il secondo tasto: resta il fatto che però la maggior parte dei mouse dispone di tre tasti ed è in grado di emulare entrambe gli standard originari. Cool Mouse è uno shareware che permette di assegnare al tasto centrale diverse interessanti funzioni; viene caricato automaticamente all'avvio di Windows 95 e si posizione nel SysTray: per modificarne le impostazioni sarà sufficiente cliccare sopra la sua icona attiva nel SysTray. Per la sua installazione è sufficiente cercare la cartella \WIN95\CMOUSE e identificare il file **cmouse97.inf**, cliccarvi sopra con il tasto destro del mouse e scegliere la funzione INSTALL. Facile no? Per disinstallare Cool Mouse è sufficiente selezionarlo e premere il tasto rimuovi in Installazione Applicazioni nel pannello di Controllo.

SAFETY NET PRO 5.2

Safety Net per Windows 95, come si intuisce dallo stesso nome, è un programma in grado di salvare da situazioni molto delicate ripristinando i preziosissimi file di configurazione del nuovo sistema operativo Microsoft. Non parlo dei banali autoexec.bat, config.sys o di qualche file INI, ma del cuore di Windows 95 ovvero il REGISTRY. Come abbiamo già avuto modo di vedere, il sistema operativo organizza tutta la sua configurazione in alcuni file con estensione DAT. Tali file ricoprono un'importanza diciamo pure vitale per Windows 95: se per un motivo qualsiasi tali dati vengono manipolati impropriamente, tutto il sistema operativo va letteralmente in tilt. Safety Net si occupa di archiviare tutti i file di configurazione, anche quelli di minor interesse; l'installazione di Safety Net avviene cliccando due volte sul file **install.exe** nella directory \WIN95\SAFETYNE.

ANY SPEED 1.1

Quante volte vi è capitato di voler capire l'effettiva velocità del vostro collegamento a Internet oppure del vostro lettore CD o ancora di una unità di rete o del vostro disco fisso? Credo proprio di non essere stato l'unico. Any Speed si propone come soluzione a questo problema grazie ai suoi molteplici test, in grado di rilevare con grande precisione le velocità di trasferimento di rete e delle unità.
Pensato principalmente per il collegamento a Internet, AnySpeed può tornare utile anche per rilevare le prestazioni di unità CD-ROM o logiche: in questo caso invece di configurare il test con un indirizzo Internet si dovrà selezionare un file da CD o sull'unità. Pochi secondi di test è il gioco è fatto. Per installare Any Speed non dovrete far altro che cercare la cartella \WIN95\ANYSP11 e copiarla sul vostro disco fisso, visto che non è necessaria nessuna procedura di installazione. Lanciando il file **anyspeed.exe** il programma partirà configurandosi.

ACDSee 2.0

Avete bisogno di visualizzare rapidamente le immagini del vostro disco fisso o del vostro CD preferito in modo rapido e immediato, senza trascurare la possibilità di scrivere commenti, cancellare, rinominare, spostare file o cambiare lo sfondo a Windows 95?
Allora questo è il programma per voi; la gestione delle immagini è molto semplice e assomiglia a una normale finestra di Windows 95, con la sua barra degli strumenti in alto sotto la barra del titolo. La particolarità di questo programma è proprio la velocità con la quale è in grado di mostrare le immagini che ve lo farà preferire agli altri in circolazione. I file supportati sono i più comuni eccoli elencati di seguito: BMP, GIF, JPEG, PCX, Photo-CD, PNG, TGA e TIFF.
L'installazione di ACDSee è analoga a quelle precedentemente viste: basta usare l'interfaccia grafica o cercare la directory \WIN95\ACDC20 e lanciare la procedura di installazione attraverso il file **acdc3220.exe**. Per disinstallare ACDSee è sufficiente selezionarlo e premere il tasto rimuovi in Installazione applicazioni nel pannello di Controllo.

DRIVE MENU

Windows 95 ha un'interfaccia molto gradevole e ben studiata per essere la più semplice e intuitiva possibile ed effettivamente bisogna rendere atto a Microsoft che è riuscita nel suo intento. Un po' macchinosa risulta l'icona delle risorse del computer: per accedere a un drive bisogna per forza aprire tale finestra non sempre a portata di mouse. La maggior parte degli utenti si trova quindi costretta a creare dei collegamenti alle unità da depositare sulla scrivania come avviene nel mondo Macintosh. Ma anche questo stratagemma non è la soluzione ideale vista l'impossibilità di trovare le icone quando ci sono troppe finestre sullo schermo. Drive Menu è un semplice programma che si posiziona nel SysTray di Windows 95 e permette di accedere a tutte le unità presenti nel PC fornendo anche statistiche del loro impiego. A tutto questo si unisce la possibilità di creare dei collegamenti a cartelle o applicazioni da tenere sempre ben in vista. Drive Menu mostra tutte le unità del sistema, i dischi fissi e le unità di rete lasciando all'utente la scelta di aprirle con Explorer o il normale Open di Windows 95.
Per Installare Drive Menu è necessario usare o l'interfaccia grafica o lanciare il file **setup.exe** contenuto nella cartella \WIN95\DRIVEM: il programma di installazione scompatterà i file necessari e li compierà nelle cartelle specificate. Riavviando il sistema operativo Drive Menu sarà pronto all'uso. Da notare che il programma si installerà nel gruppo StartUP: per farlo attivare automaticamente sarà necessario spostare il collegamento dal gruppo StartUP in Esecuzione Automatica. Per disinstallare Drive Menu è sufficiente selezionarlo e premere il tasto "Rimuovi" in "Installazione Applicazioni" nel Pannello di Controllo.

ADVANCED SPACE HUNTER

Lo scopo principale di Advanced Space Hunter quello di analizzare a fondo i dati presenti su disco fisso e rimuovere i file doppi, temporanei o desueti.
Advanced Space Hunter ha quindi una duplice funzionalità: controllare tutti i dati presenti sulle unità (dei quali fornisce avanzate statistiche) e ripulire da tutti quei file che infestano inutilmente i dischi fissi di tutti gli utenti del mondo Windows. Una volta identificati sarà possibile cancellarli o archiviarli. Al termine della prima procedura Advanced Space Hunter presenterà una dettagliatissima schermata di statistiche: sulla sinistra si potrà scegliere la cartella da visualizzare mentre sulla destra saranno mostrate le informazioni riscontrate. Sarà poi possibile scorrere due cartelle: la prima con l'elenco dei file e la seconda, chiamata Statistics, divisa in sei sottocartelle con tutte le statistiche e i grafici risultanti dall'analisi, spazio e date dei file.
Per installare Advanced Space Hunter non dovrete far altro che lanciare il file **setup.exe** nella cartella \WIN95\ASH . Per disinstallare Advanced Space Hunter sarà invece sufficiente selezionarlo e premere il tasto "Rimuovi" in Installazione Applicazioni nel Pannello di Controllo.

PAINT SHOP PRO 4.12

Paint Shop Pro è il più diffuso, potente e utilizzato programma shareware in circolazione per l'editing grafico anche a livello professionale.
Con esso è possibile ritoccare, dipingere, alterare immagini e colori grazie a un set completo di strumenti e menu sempre a portata di mouse. Inoltre è compreso un potente visualizzatore di immagini, una procedura per la conversione automatica dei formati di immagine, funzioni per catturare immagini sullo schermo e il supporto TWAIN per scanner. Si tratta dunque di un programma completo sotto tutti i punti di vista, con il quale si possono risolvere gran parte delle problematiche di ritocco e manipolazione fotografica senza dover ricorrere a programmi professionali e costosi.
L'installazione di Paint Shop è piuttosto semplice: o si usa l'interfaccia grafica, o si entra nella cartella \WIN95\PSP412 e si clicca due volte sul file **setup.exe**. Per disinstallare Paint Shop Pro è sufficiente selezionarlo e premere il tasto "Rimuovi" in Installazione Applicazioni nel Pannello di Controllo.

3Dfx.

Presto non
potrete più
farne a meno.

M.T.Company
SERVIZI INFORMATICI

Per informazioni e ordini contattare
M.T. Company - tel. (02) 66804334 - fax (02) 66803998
e-mail mtco@iol:it

HARD CORE
4x4
ESALTANTI CORSE SU FUORISTRADA
A TRAZIONE INTEGRALE
GARE SINGOLE, CAMPIONATI O SFIDE CONTRO IL TEMPO
IN TUTTE LE CONDIZIONI METEO IMMAGINABILI
SVARIATI TRACCIATI: DAGLI INSEGUIMENTI TRA LE MONTAGNE
ALLE DUNE DEL DESERTO...
3 CIRCUITI EXTRA
AZIONE A 2 GIOCATORI GRAZIE ALLO SPLIT-SCREEN
Software&co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/
Gremlin
© 1997 Gremlin Interactive.
© 1997 American Softworks Corporation. All rights reserved.
PC CD-ROM
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
DIVERTIMENTO

FACCE da TGM

Celluloidiche Facce da TGM, come avrete notato anche voi, complice il doppio Silver Disk, questo mese la nostra rubrica torna agli spazi che le competono. Compressa un po' su tutti i fronti 30 giorni fa, con luglio (e agosto) possiamo finalmente tornare a gustarci più di un filmato per volta: da dove iniziare, quindi?

Direi di dedicare il giusto spazio al ritrovato Domenico, la cui cassetta contenente il quinto episodio di Ubercity Vice mi è finalmente giunta per essere inclusa nel vol. 30: i temerari agenti della UPI hanno elaborato una sofisticata microspia da attaccare al perfido Nico per seguirne gli spostamenti, ma quello che non sanno i nostri tutori dell'ordine è che a sua volta lo stesso Nico ha attaccato una microspia a uno degli agenti dell'UPI, che gli permette di sapere quali saranno le prossime mosse dell'agenzia investigativa più famosa di tutto TGM. Il quinto episodio di questa serie si chiude quindi con una parziale sconfitta, visto che se da un lato gli agenti dell'UPI riescono ad attaccare la microspia alla macchina di due degli scagnozzi di Nico, dall'altro i cattivi fanno irruzione nella stessa sede dell'UPI rapendone due componenti.

Come andrà a finire? Lo scoprirete (spero) il mese prossimo; prima di passare a commentare il filmato successivo, vorrei qui domandare a Domenico se il brano "Always Forever Now" dei Passengers, che ha usato durante il filmato, lo ha preso da "Original Soundtracks 1" dei Passengers o dalla colonna sonora del film "Heat": nel primo caso, ti consiglierei di dare un ascolto anche a quest'ultima, dato che potresti trovare qualche "spunto" per i tuoi commenti musicali. In caso contrario, come non detto. Ah, dimenticavo: molto simpatico anche il filmato di Capodanno che mi hai messo in coda al quarto episodio di Ubercity Vice. Chissà mai che un giorno non mi autoinviti dalle tue parti: le tue feste sembrano sempre divertentissime!

Accennavo poche righe sopra a un secondo filmato: ebbene, si tratta di quel "I Ragazzi del Muletto" del quale vi avevo parlato due mesi fa. Realizzato da Luca Zaratti, Fabio Gaetani, Walter Stellino e Ferruccio Serraglia, il video in questione rappresenta a mio avviso il massimo tributo a quel GP2 che ha fatto impazzire molti di voi e di noi (anche se adesso mi sto divertendo non poco con F1 della Psygnosis): siccome, come già detto, il filmato in questione l'ho già commentato sessanta giorni addietro, direi che non è il caso di indugiare oltre, passando a descrivere "I Predatori del Silver Disk Perduto" di Guido Bugoloni, un video vecchio stile decisamente simpatico nel quale viene narrata la storia del sottoscritto che, uscito bello contento col CD allegato del mese successivo, se lo fa rubare sotto il naso da un ladro misterioso. A risolvere il caso viene quindi chiamato Indiana Gonz, il quale, dando prova del suo infallibile intuito e dell'acuto ingegno che da sempre lo contraddistingue, riesce infine a scovare il ladro salvo poi scoprire che questi, ancora più "gonz" di chi lo ha catturato, in realtà si è appropriato del Silver Disk sbagliato; quello giusto era infatti rimasto sotto i cuscini del divano redazionale.

A livello tecnico, il filmato di Guido è quanto di più spartano ci si possa immaginare (in alcuni casi si è addirittura dimenticato di togliere ora e data dalle immagini, ma il vero capolavoro dell'artigianato lo si raggiunge nei titoli di coda), eppure è così goliardico e genuino che non può non divertire. Potreste vederlo sui prossimi Silver Disk, anche se prima di passare ad altro mi sento di fare qualche precisazione a Guido: non ho i capelli lunghi, non ho gli occhiali e, soprattutto, in redazione non abbiamo purtroppo nessun esponente del gentil sesso (sigh!). Insomma, possibile che non ci sia nessuna lettrice che aspiri a una carriera videoludico-giornalistica? Vabbé, credo che resterò ancora a lungo con tale quesito irrisolto...

Non mi dispero, allora, ma passo oltre a "I Veri Ghostbusters" di Lorenzo Ciucci, Samuele Sorelli, Simone Menci, Samuele Caponeri e Alessandro Megli di San Donnino (FI). Avete un fantasma nel computer che vi finisce DOOM2 al livello nightmare e che vi ruba tutti i vostri numeri di TGM: chi chiamate? Ma i Ghostbusters, ovviamente!

Da questa risposta nasce un filmato di circa 14 minuti che mostra le opere di tre (dovevano essere 4 ma uno è poi dovuto partire per il militare) baldi giovani impegnati a catturare un'entità ectoplasmatica alquanto caciarona: dopo numerosi tentativi andati a vuoto, viene fuori la triste verità, rappresentata in questo caso dal fatto che non di fantasma si trattava, bensì di un virus! Ecco quindi arrivare l'omino del pronto soccorso F-Prot, che memore (migi) di Daytarn 3, sconfigge la demoniaca creatura con la forza dell'energia solare. Il filmato in questione è molto simpatico e mi ha veramente sollazzato vedere come i nostri amici toscani si siano costruiti, con molta inventiva, le "armi" che usano per sconfiggere i fantasmi; molto divertenti sono poi anche i titoli di coda e tutti i minuti successivi alla fine dell'episodio, nel quale vengono illustrati gli errori in fase di lavorazione: per ovvi motivi di spazio non li potrò includere, ma vi posso assicurare che in più di un'occasione mi sono fatto quattro risate (e pure grasse).

Prima di concludere, una notizia "bomba" che farà senz'altro felici voi Facce da TGM: dal mese prossimo, salvo inconvenienti (che al momento ci sono), si passa all'MPEG, con tutto ciò che ne comporta. Guardando la qualità degli ultimi filmati della nostra rubrica, ho capito che ormai il QuickTime è un qualcosa di superato, quantomeno secondo gli standard che vorrei raggiungere; inoltre, l'MPEG è capace di occupare uno spazio su disco anche 4 volte inferiore.

Questo significa due cose: che avete un mese di tempo per dotarvi di un qualsiasi programma per leggere i file MPEG (anche se l'ActiveMovie che troverete sul vol. 29 dovrebbe andare benissimo) e che presto potrete godere di video di qualità pressoché perfetta, di dimensioni maggiori e per giunta a 25fps anziché a 15fps (oppure ancora a 15fps ma a dimensioni quasi triplicate -fatemi sapere le vostre preferenze).

Direi che ce n'è abbastanza da aspettare il prossimo Silver Disk con l'acquolina alla bocca...

Stefano Silvestri

INTERNET

CD-ROM

NEWS•ANTEPRIME•PREVIEW•TIPS•VOCI DI CORRIDOIO•GAMES•MULTIMEDIA•INTERNET•TOOLS

HTPP://WWW.XENIA.IT

xenia on line

RIVISTE

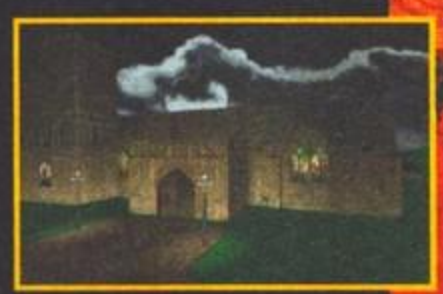
ETANTO ALTRO

BELLAPANTE DESIGN - STUDIO

© GREMLIN INTERACTIVE LIMITED 1996. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

CADARIO

PUO' LA LUCE ESISTERE ...



... SENZA L'OSCURITA'?

Realms of the Haunting

COSA DICE LA STAMPA...

"La grandezza dell'avventura è tale da poter assicurare interminabili notti insonni agli avventurieri più incalliti (...)".

(Preview "PC PLAY MAGAZINE" - Ottobre '96)

" (...) Un godibilissimo gioco d'azione, una gradevolissima avventura, ma soprattutto un mix ben riuscito e decisamente positivo, consigliato a maggior ragione a qualsiasi categoria di player (...)".

(92% "PC GAME PARADE" - Dicembre '96)

" I filmati sono molti, i colpi di scena pure, la trama accattivante e la longevità assolutamente degna di nota".

(91% "TGM" - Gennaio '97)

" (...) Ci siamo divertiti molto a giocarci e la longevità supera quella di buona parte delle avventure pubblicate negli ultimi anni".

(8 "ZETA" - Gennaio '97)

Softwareco.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/softwareco/

COMPLETAMENTE IN ITALIANO
PC CD-ROM

TGM NEWS

MEMPHIS, IL WINDOWS PARLANTE...

Da sempre convinto che il futuro dell'informatica risieda nello "speech recognization", Bill Gates da alcuni anni sottolinea durante i suoi discorsi come presto potremo parlare e farci capire dal nostro computer. Ancora tutto sembra tacere sull'attesissimo Memphis, la prossima release di Windows95, e nonostante non sia ancora stata fissata una data ufficiale di lancio, potrebbe darsi che un primo assaggio del futuro venga proprio incluso in questa versione del sistema operativo targato Microsoft. Nel corso degli ultimi mesi la compagnia di Redmond ha offerto numerose dimostrazioni di riconoscimento del parlato, frutto di tecnologie sviluppate dalla Lernout & Houspie, una delle aziende storiche del settore. Il problema di questo tipo di software, già disponibile in diverse forme per PC, è che l'utente si trova costretto a dover dettare una parola per volta, separando ciascun termine con lunghe pause, visto che il computer non è ancora in grado di discernere un discorso continuo. In ogni caso, la collaborazione tra la Microsoft e la L&H sembra assai fitta, e non è escluso che Memphis possa includere il sistema "LUI", Language User Interface, un meccanismo che sostituisce all'uso del mouse e della tastiera il semplice uso della voce. D'altro canto, le richieste minime per un sistema di riconoscimento vocale in grado di interpretare un discorso continuo prevedono un processore Pentium dell'ultima generazione e almeno 32 MB di RAM, una configurazione che dovrebbe essere quella base al momento in cui il prossimo Windows sarà disponibile. La prima beta del nuovo OS dovrebbe comunque essere alle porte, e anche se difficilmente incorporerà tecnologie di questo tipo, potrebbe già gettare le basi per un'interfaccia vocale da includere nella versione finale, per avvicinare gli utenti ad un nuovo modo di usare il computer, a conferma che le convinzioni di Bill Gates, prima o poi, determinano effettivamente un cambiamento nelle abitudini di chi usa il PC in tutto il mondo.

...MA QUANDO?

Resta comunque il mistero sulla data di lancio della nuova versione di Windows: Microsoft, pur avendo già presentato al pubblico, per la prima volta, una dimostrazione del nuovo OS al Comdex di Atlanta, non ha specificato il momento dell'uscita né il nome dell'aggiornamento, che avrebbe chiaramente dato un'indicazione fondamentale riguardo al periodo di pubblicazione. Così, il nuovo Windows è rimasto ancora una volta sotto il nome di Memphis, anche se tutto lascia credere che l'obiettivo iniziale, ovvero l'autunno '97, non verrà rispettato. Anzi, fonti vicine alla casa di Redmond assicurano che il nuovo sistema operativo si chiamerà Windows 98, perché la Microsoft avrebbe già dato alla stampa alcuni libri intitolati appunto "Windows 98 Step by Step" e "Getting Started with Windows 98". Ciò non esclude che la software house possa commercializzare il prodotto anche verso la fine del '97, pur mantenendo una denominazione "futuribile". In ogni caso, una beta version del sistema verrà rilasciata nel corso del mese di luglio, mentre una beta ancora precedente è già stata da tempo distribuita agli sviluppatori. Il demo mostrato al Comdex è parso promettente a quasi tutti gli intervenuti, e mostra le nuove capacità di Memphis come il supporto DVD, l'interfaccia principale strutturata come il browser Explorer, e la possibilità di visualizzare programmi TV sul desktop di Windows. Non sono però mancati i problemi, come una finestra che ha impiegato un tempo fuori del normale per aprirsi, segno che siamo ancora a livello di work in progress: non a caso, uno degli sviluppatori di Memphis ha stimato che saranno necessari ancora da 6 a 12 mesi prima di ottenere una versione finale. Ciò significherebbe, però, rischiare di perdere il periodo natalizio, con tutto ciò che ne consegue.

NASCE INTERNET II

Nato negli anni '70 come circuito di comunicazione per la ricerca scientifica a livello universitario, proprio dalle università Internet rinasce: il National Science Foundation degli Stati Uniti ha infatti stanziato 3.8 milioni di dollari per la creazione di una seconda rete, Internet II, che riprenda lo spirito originario di Internet. Del progetto si occuperanno sette università molto note (Berkeley, Davis, Irivine, Riverside, San Francisco, Satnta Barbara, Santa Cruz) assieme all'università di Sanford, a quella della California del Sud e quella di Caltech. La rete, così come la conosciamo oggi, è un caotico mix di siti, chatlines, e spazi promozionali e commerciali, che hanno reso l'intero meccanismo di scambio delle informazioni estremamente lento, rispetto agli iniziali propositi. Internet II, stando a quanto promette il gruppo destinato alla sua fondazione, garantirebbe agli studenti connessioni a 600 milioni di bps, una velocità sufficiente per trasmettere un'enciclopedia da 30 volumi in meno di un secondo. E come Internet è il termine comune con cui sui indica ciò che si è sviluppato dall'iniziale rete denominata CalREN, Internet II è il termine ufficioso per indicare ciò che è già noto come CalREN-2. Questo nuovo network risolverà i problemi di congestione e lentezza dell'attuale rete e permetterà ai ricercatori e agli studenti di usufruire di un servizio rapido e affidabile come l'Internet di un tempo. Sul fronte tecnico, ad occuparsi delle apparecchiature necessarie all'implementazione del nuovo network saranno Pacific Bell, Cisco Systems e Fore Systems.

LA INTEL CONTRATTACCA: CONTROCAUSA ALLA DIGITAL

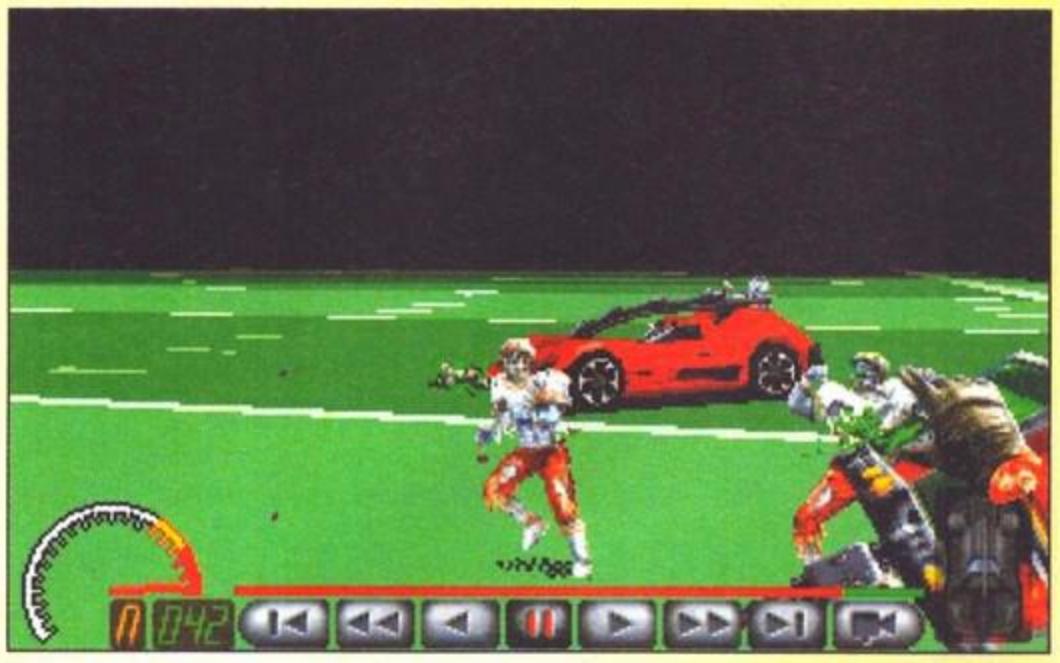
Sembrano decise a fare sul serio Intel e Digital: a una settimana dall'azione legale intentata da DEC riguardo a sospette violazioni di brevetti nel corso della produzione del processore Pentium, la Intel ha risposto con una controcausa riguardante la violazione di proprietà intellettuale su materiale riservato. La disputa riguarda una serie di documenti contenenti informazioni confidenziali su diversi prodotti, forniti dal colosso dei microchip alla Digital nel corso degli ultimi dieci anni. La Digital stessa avrebbe negato la restituzione di questo materiale, utilizzandolo indebitamente per i propri scopi, e uscendo così dalle regole contrattuali che regolavano il prestito. Si

VOCI DI CORRIDOIO

CARMAGEDDON CHAMELEON

L'uomo - inteso come razza - è una creatura fra le più bizzarre.
Partendo dalla necessità sociale di un ordine (pseudo)costituito, la sua attitudine a rinchiudersi all'interno di un alone di conformismo, così pronto ad azzannare chiunque si trovi per qualche motivo all'esterno, si infrange miseramente di fronte al dilemma morale del piacere, per non dire necessità intrinseca, che da questo riesce a trarne.
La precedente frase non gode forse della più limpida delle esposizioni, ne convengo con voi, ma è quanto di meglio sia riuscito a modellare partendo da un recente avvenimento di cronaca quotidiana di cui - presumo - sarete anche voi al corrente.
Un'intera nazione indignata, il suo presidente e primo cittadino che proclama l'abominio insito nel gesto, la comunità sportiva al gran completo sconvolta...
Sedicimila persone in un'arena gremita in ogni ordine di posto, passerella di super vip in tribuna, megadiretta in mondovisione, giro d'affari complessivo sufficiente a pagare il nuovo gilet madreperlato di Don King e una borsa per due pugili così fuori dalla portata della gran parte delle persone comuni da sembrare quasi plausibile. Tutto questo per vedere due colossi prendersi a pugni, pugni di tale e devastante potenza da risultare virtualmente letali non solo per qualunque sventurato che osi frapporsi alla loro traiettoria, ma anche per due superuomini la cui unica missione conclamata è ridurre l'avversario in uno stato tale da non a potersi più reggere in piedi. Tutto questo in nome di una certamente non troppo salutare vittoria sportiva e, devo supporre, in virtù della cascata di miliardi che nella grandissima parte dei casi proietta entrambi i protagonisti da un ghetto nell'olimpo dei piaceri del lusso più sfrenato.
Intendiamoci, non voglio indire alcuna apologia di reato contro la boxe, dico solo che questo è il punto di partenza accettato e benedetto dall'attuale senso del pudore della società contemporanea. Mi sono però posto questo quesito: perché in un'orgia tribale di tifo patinato e godurioso è lecito, se non proprio attendersi, almeno presupporre l'eventualità della morte di uno dei contendenti, mentre un morso, per quanto indubbiamente animalesco, deve destare simile indignato scalpore? Non sono qui né per giustificare né per compatire Tyson, la cui squalifica e condanna sportiva mi sembra ineccepibile, ma trovo interessanti le infinite dissertazioni socio-etico-morali che hanno fatto seguito all'incredibile gesto di un atleta nato e cresciuto in un ambiente, quello di un quartiere malfamato come il Bronx, dove credo che il 99% della popolazione firmerebbe di poter arrivare sana e salva fino a trent'anni con un solo lobo dell'orecchio mozzato...
Tyson, il professionista ex-campione del mondo, si è macchiato di una follia senza precedenti, ma un altro Tyson, che ricorda tanto i gladiatori dell'antica Roma, si è solo ribellato, così come la sua indole ed estrazione gli suggerivano, a un sopruso ritenuto tale. E allora mi domando: ma alla gente, quella che paga migliaia di dollari un posto a bordo ring pur di cospargersi la fronte col sudore dei due pugili, ai milioni di spettatori a casa, a tutti i giornalisti più o meno accreditati, agli sponsor e ai media che ci sguazzano allegramente, cosa credete che interessi veramente: il pugile professionista o il gladiatore? Quale dei due sono pronti a pagare milioni di dollari al minuto? Non voglio né chiedervi né darvi una risposta, è una semplice considerazione sulla quale mi sono soffermato una volta chiamato in causa a commentare un altro episodio, sempre di recente cronaca, che ci interessa molto più da vicino.

Sul numero scorso abbiamo recensito il gioco Carmageddon, gioco che è stato recentemente oggetto di tutta una serie di provvedimenti e censure che ne hanno visto notevolmente ridotta quella carica di violenza sulla quale si fondava l'intera realizzazione. Niente più donnine da investire brutalmente, niente più ettolitri di sangue a inondare la strada, solo un'orda di famelici zombie e zampilli di liquido verdognolo.



Da Halifax, distributore ufficiale del gioco in Italia, mi è stato richiesto un parere sulla vicenda, e io vi dico subito che la soluzione non mi trova particolarmente entusiasta. Si tratta di un evidente compromesso e, come la gran parte dei compromessi, finisce per appannare con la propria soluzione spesso approssimativa quella che è la vera problematica di partenza. Carmageddon è un gioco, e che sia o meno di cattivo gusto dipende esclusivamente da una nostra soggettiva sensibilità. Un gioco resta un gioco. Se uno decide di montare un forcone sul cofano delle propria Panda e si accanisce contro la gente che attende alla fermata dell'autobus, si tratta semplicemente di un povero squilibrato - e non credo che possa essere l'influenza di Carmageddon a sottrarlo all'isolamento forzato al quale è inesorabilmente destinato.
Il punto, semmai, è un altro: perché la violenza, in ogni sua forma e accezione (non quindi necessariamente fisica o non limitatamente virtuale) è uno dei più importanti oggetti di culto dell'odierna società? Che sia sempre stato così? Sarà così per sempre? Anche in questo caso, come poche righe sopra, non voglio né chiedervi né darvi una risposta - anche perché, effettivamente, non ce l'ho.
C'è solo un ultima cosa che vorrei aggiungere: al di là dei contenuti più o meno contestabili, resto convinto che un gioco sia un gioco e che il videogioco, almeno fino a oggi, sia ancora quanto di più "onesto" un utente sia in grado di acquistare: una SFIDA le cui regole sono dettate da un manuale, dove le tradizionali leggi fisiche e giuridiche non hanno a mio avviso motivo di esistere, dal momento che la percezione di finzione resta diretta. Quello che invece trovo assolutamente abominevole, e con questo so di ricollegarmi a quanto espresso da altri colleghi sul medesimo argomento, sono le quotidiane speculazioni dei vari TG5 e compagnia bella che, NON in nome del semplice divertimento ma celandosi dietro il paravento ben più nobile della sacra informazione, contribuiscono quotidianamente a distorcere con scene assolutamente scabrose l'immaginario collettivo di un'intera civiltà. Dovere di cronaca, certo; sono cose succedono tutti i giorni in un mondo del quale, personalmente, non ho una grandissima stima. Sono proprio cose di tutti i giorni: le stragi o il nuovo detergente per pelli delicate.
Chissà, magari fra cinquant'anni i pugili avranno abbellito i loro guantoni con borchie appuntite in acciaio inossidabile, e chissà cosa potrà mai combinare il Tyson del ventunesimo secolo per infiammare la folla con un gesto estremo...

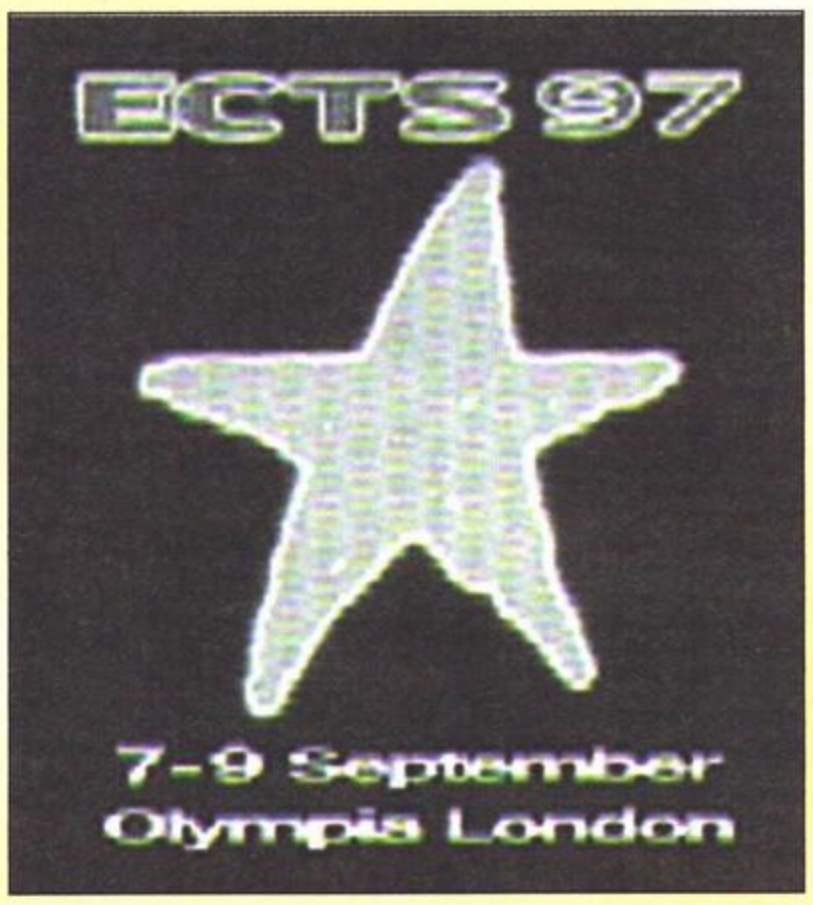
Max Reynaud

ECTS AWARDS!

Rieccoci! Anche quest'anno, per la seconda volta consecutiva, TGM è stata scelta per eleggere il Campione del 1996 - il titolo che, più di ogni altro, ha caratterizzato la trascorsa annata videoludica.

Come i più informati forse sapranno, questa premiazione era solita tenersi nel mese di aprile, in occasione dell'ECTS primaverile... Siccome però, spodestato dall'avvento dell'E3, tale appuntamento è stato da quest'anno unificato in un'unica edizione settembrina, anche l'ECTS AWARDS è stato rimandato a tale data.

Le modalità di votazione sono semplicissime: qui di seguito trovate le nomination dei giochi che secondo la nostra redazione hanno più caratterizzato l'anno solare 1996. A voi non resta che farci pervenire un'unica preferenza con qualsiasi mezzo a vostra disposizione: fax, lettera, E-mail, telepatia, piccioni viaggiatori... Arrivederci sul numero di ottobre per il responso finale!



- RED ALERT ☐
- TOMB RAIDER ☐
- GRAND PRIX 2 ☐
- QUAKE ☐
- FIFA SOCCER '97 ☐
- SCREAMER 2 ☐
- DIABLO ☐

KQP: LA REGINA DELLE PATCH

Ne è piena la rete, ne è zeppo il Silver Disk: le patch che modificano Quake non sono certo una novità. Il brutto è poi che spesso si vorrebbero usare queste patch contemporaneamente ma Quake non lo consente, limitandoci a giocare con una sola modifica per volta. Talvolta escono però dei pacchetti che ci permettono di realizzare il sogno: si tratta delle ben note Total Conversion (una delle quali è stata recensita un paio di mesi fa in questa rubrica), graziosi file .pak che riprogrammano l'intero gioco della id Software, regalando ore aggiuntive di divertimento.

Quella di cui sto per parlare non è una TC, è solo una patch, ma la regina, forse, delle patch. Il suo nome è KQC, acronimo di Killer Quake Pack, e non è altro che una gigantesca raccolta di patch che trasforma il noto capolavoro 3D in un gioco, studiato per il multiplayer, assolutamente galvanizzante. Ecco alcune caratteristiche. In primis avremo a disposizione un arsenale di 29 giocattoli ai quali vanno ad aggiungersi decine di trucchi diabolici. Oltre alle normali armi di Quake, premendo ripetutamente i tasti a esse corrispondenti potremo usare mitragliatrici che trapassano i muri e che si surriscaldano sino a diventare incandescenti per poi grippare, lanciafiamme di vari tipi per incendiare i mostri, laser multicolore che rimbalzano contro le pareti, bombe di diversa potenza che si possono lasciare a terra o incastonare ai muri per farle esplodere poi nel momento in cui uno entra nel loro raggio d'azione, e ancora missili che possono essere sparati a ripetizione o teleguidati attraverso i corridoi fino a centrare il nemico e dischi d'acciaio che volano a mozzare teste salvo poi tornare come un boomerang. Dopodiché, se non bastasse, possiamo sempre chiamare il cane Cujo o un Reaper Bot alleato, affinché si dirigano con sadica potenza a uccidere i nostri nemici. Possiamo poi lanciare telecamere per ispezionare un luogo o memorizzare una locazione per poi teletrasportarci lì al momento giusto. E se si gioca in Death Match la goduria si fa immensa: possiamo cambiare le nostre sembianze assumendo decine di fisionomie (si va dal Corvo al Grunt di Doom a J.L. Picard...), possiamo fingerci morti, seminare il livello di finti zaini carichi di tritolo, o usare una sorta di "holo-duke" con cui confondere a morte l'avversario. Se vogliamo essere sicuri usiamo allora uno scudo di energia o una sfera che ci orbita attorno come in R-Type, capace sia di accorgersi se qualcuno ci arriva dalle spalle, sia di fulminarlo con raggi laser a mo' di enforcer. E i nostri nemici, se colpiti, cadono e si rialzano menomati: con il sangue che zampilla dai monconi fuggono a recuperare medikit dispersi. Una volta morti li possiamo distruggere con due colpi di cannemozze in testa (a proposito, i bossoli rimangono rigorosamente a terra così come i gib, che possiamo prendere ed evocare -un po' come in Blood-, a meno che non vadano a infilarsi in qualche tunnel subacqueo per poi vagare orrendamente per tutto il livello). Sangue e violenza (purtroppo?) ma anche sconvolgente divertimento: negli USA ci sono già decine di server per giocare in multiplayer a Killer Quake, uscito nella versione definitiva nei primi di giugno. Io l'ho provato contro il caro Prelini (ricordate?) e mi sono divertito un sacco (21 a 5 per lui...sob): consiglio ai fan di Quake di farci un pensiero (www.mpog.com).

ME

FEBBRE VIRTUALE

Non è quella che colpisce l'ignaro redattore, semmai si tratta di un morbo che può indebolire il vostro simpatico e inseparabile amico, nonché pulcino: il Tamagotchi! La bella notizia che Bandai ha rilasciato tra una pausa e l'altra all'E3, è che il pulcino più famoso del mondo, che fa impazzire i bambini e i grandi, sta per nascere nei nostri PC! Ci penseranno i programmatori della 7th Level Inc. a progettare un apposito CD-ROM con lo scopo di ricreare questo cult da trentamila lire sui monitor di casa Silvestri (ma io veramente preferisco i Norn... NdSS). Il Tamagotchi avrà certo una veste grafica migliore e, assicura John McGanty (direttore dell'unità software della Bandai Digital Entertainment), vivrà in un cyberspazio più caldo e accogliente. Non mancheranno certo le assurde polemiche di chi preferisce vedere il proprio pargolo che tortura un ignaro gattino o che fa la toeletta a Fido con la lavatrice, e non mancheranno neppure coloro i quali fingeranno di non sapere che per far rinascere il cucciolo virtuale basta premere un bottone (eppure i videogame funzionano così dai tempi di Space Invaders...). Comunque Bandai si è risollevata grazie a questo esserino elettronico, tant'è vero che l'azienda statunitense/giapponese ha deciso di abbandonare la produzione del famoso Pippin@World, notizia peraltro già annunciata da mesi in queste pagine: resta il fatto che il piccolo network computer con tecnologia Apple non sta vendendo come si sperava, neppure ora che esistono decine di periferiche dedicate che lo rendono un prodotto tutto sommato completo. Concludendo, preparate i vostri PC affinché diventino una dimora accogliente per il vostro Tamagotchi; state pronti a nutrirlo, curarlo, pulirlo e sgridarlo (quelle cose sul desktop non si fanno!) e, infine, sappiate che col CD della 7th Level troverete anche un ottimo screen saver del pulcino più amato dalle bambine giapponesi.

ME

VOCI DI CORRIDOIO

TGM NEWS

può chiaramente capire che, al di là del fatto specifico, questa nuova azione legale è più una dichiarazione d'intenti, un'assicurazione riguardo al fatto che anche la Intel, se vuole, può fare la voce grossa. Secondo quanto dichiarato da un'esponente della compagnia, "le relazioni d'affari che legavano le due aziende hanno subito notevoli cambiamenti in seguito alla causa intentata a nostro danno da Digital", e questa risposta legale è senza dubbio una conferma di questa disposizione: la Intel intende screditare la DEC di fronte all'intera industria informatica ed è decisa a sottrarle quella fetta di lavoro che le proviene dai rapporti commerciali che legano le due società, e che prevedono la fornitura di chip Intel per la costruzione di Personal Computer targati Digital. Certo, l'interruzione di questo rapporto arrecherebbe danno alla stessa Intel, che sicuramente avrebbe riflettuto più a lungo prima di agire in questo senso contro un produttore di maggiore levatura, come ad esempio Compaq; la Digital, però, non rientra nella "top ten" dei costruttori di PC e dunque, a conti fatti, la via della forza è stata ritenuta preferibile. La Digital ha nel frattempo fornito il suo nuovo punto di vista sulla situazione, alla luce degli ultimi accadimenti: "Alla Intel avevano annunciato pubblicamente che questo scontro legale non avrebbe avuto effetti sulle nostre relazioni di lavoro. Questa controcausa non è altro che un tentativo malcelato di causare preoccupazione tra i nostri clienti. Le loro richieste sono ingiustificate e senza criterio: ci chiedono di restituire materiale che loro hanno messo a disposizione di Digital e di altre compagnie che producono PC dotati di processori Intel. E' inoltre ridicolo che chiedano risarcimenti per danni ad una compagnia che è in fondo un loro cliente." Queste parole fanno capire come ci siano due separati binari, quello dello scontro legale e quello dello scontro, per così dire, "intellettuale", che ha interessi in gioco di ben altra levatura. La Digital, impaurita dalle conseguenze derivanti dal fatto di rovinare il proprio rapporto commerciale con Intel, cerca di tenere ben separate le due cose e tenta il colpo grosso in tribunale, ricevendo improvvisa fama e attenzione. La Intel, dal canto suo, può tranquillamente permettersi di rinunciare a un partner tanto piccolo e risponde in ambito legale per pura etichetta, agendo in realtà su tutt'altro fronte: quello commerciale, tramite l'isolamento di Digital dal giro dei propri prodotti. In ogni caso, la guerra è aperta, e possiamo star certi che qualcuno ne uscirà sconfitto.

BANDAI E SEGA FANNO MARCIA INDIETRO

L'annunciata fusione tra Sega e Bandai non si farà: a poche ore dal momento in cui si sarebbe dovuto firmare il documento ufficiale che avrebbe dato il via al processo di fusione, le due società hanno indetto una conferenza stampa per annunciare che, invece, non se ne farà nulla. Subito dopo la notizia, il presidente di Bandai Makoto Yamashina ha annunciato le sue dimissioni dalla carica, assumendosi tutte le responsabilità del caso, e rientrando nei ranghi della compagnia in qualità di chairman. Inizialmente vista come una soluzione dei problemi che affliggono le due compagnie, la fusione avrebbe in realtà acuito le difficoltà attraversate da Bandai e Sega, e dunque diversi osservatori di mercato hanno accolto la decisione come una buona notizia. Il motivo che starebbe dietro alla rinuncia, comunque, riguarda anche le cariche dei dirigenti e come si sarebbe dovuto riorganizzare l'intero consiglio direttivo in seno alla neonata Sega-Bandai: diversi manager temevano di perdere posizioni di favore, e hanno così espresso parere negativo in merito al progetto. La spiegazione alternativa, pubblicata anche da alcuni quotidiani italiani, secondo cui l'accordo è fallito perché Sega attraversa un momento nero e Bandai vuole "godersi da sola" i proventi che le derivano dal Tamagotchi (il "pulcino virtuale" che impazza in Giappone e USA, e che ha venduto oltre 5 milioni di pezzi), è in realtà poco più che ridicola. Gli interessi in gioco superano infatti il miliardo di dollari, una cifra che il volume d'affari sviluppato da Tamagotchi non può raggiungere nemmeno alla lontana. In ogni caso, i rapporti fra le due compagnie non si chiudono, anzi proseguono con l'apertura di una nuova catena di negozi che commercializzeranno prodotti Sega e Bandai, e con lo sviluppo di nuovi prodotti creati con gli sforzi congiunti del personale Bandai e del supporto tecnologico di Sega.

PIRATERIA IN LEGGERO CALO IN ITALIA

Il 55% del software che circola nel nostro paese è illegale: più di un programma su due, in Italia, proviene quindi dal mercato della pirateria o da copie illecite. Sebbene si tratti di un dato sconcertante, quello che risulta dalla ricerca del BSA (Business Software Alliance) e della SPA (Software Publishers Association) è un leggero miglioramento rispetto ai dati del 1995, anno durante il quale il volume di sfotware contraffatto superava il 61%. La perdita netta generata da questo dato è pari a circa 580 miliardi di lire. A livello europeo, il nostro paese conquista un poco onorevole quarto posto assoluto, superato soltanto da Grecia (78%), Irlanda (70%) e Spagna (65%). A livello di perdite, comunque, la posizione in classifica è la terza, e siamo superati in questo caso dalla Germania (850 miliardi) e dalla Francia (700 miliardi). Il volume d'affari generato invece dal mercato legale del software si è attestato, nel 1996, sui 4,6 miliardi di lire, con una crescita del 5% rispetto all'anno precedente. In fin dei conti, con una media del 55%, l'Italia resta al pari dei livelli mondiali, che prevedono appunto che circa la metà del software sia frutto di procedure illegali. La perdita netta a livello planetario supera di poco gli 11 miliardi di dollari. Per quanto riguarda i fatti di casa nostra, però, un dato che si evince dalla ricerca del BSA lascia particolarmente allibiti:

TGM NEWS

Nuria Vea, a capo della sede italiana dell'organizzazione, ha infatti sottolineato come molti dei grandi utilizzatori di software nel nostro paese (principalmente le piccole e medie imprese) utilizzino software illegale senza neppure rendersene conto. Fortunatamente, ha anche sottolineato come la tendenza stia invertendosi e come vi sia sempre maggiore competenza in merito a problemi di questo tipo. Speriamo davvero che sia così.

OLTRE 1.000 LICENZIAMENTI ALLA NOVELL

14.6 milioni di dollari di perdite e una pessima performance dell'intera linea di software costringono la Novell a pesanti ristrutturazioni: a poche ore dalla pubblicazione dei più recenti dati d'esercizio fiscale, arriva anche la notizia del licenziamento di oltre 1000 dipendenti della compagnia, pari a circa il 18% del totale. Brutte notizie si attendono anche dal prossimo trimestre, il terzo, per il quale gli osservatori di mercato prevedono perdite pesanti, anche in virtù dei 30-35 milioni di dollari associati con i provvedimenti di licenziamento. Le aspettative di Wall Street per questo trimestre, al contrario, erano generalmente positive, cosa che ha ancora peggiorato la situazione dell'azienda con un repentino calo del valore dei suoi titoli in borsa. Ora la forza lavoro di Novell si ridurrà a 4.800 unità, e altro denaro verrà recuperato anche dalla riduzione degli inventari nei canali di distribuzione. Se comparata con quella dello scorso anno, in ogni caso, la situazione della compagnia sembra meno disastrosa: nel medesimo periodo del 1996, le perdite ammontavano a $55.3 milioni, mentre il fatturato era ben inferiore a quello attuale di $273 milioni, essendosi fermato a quota $188.2 milioni. Tutto ciò non impedirà comunque a Novell di completare un progetto recentemente varato che prevede la costruzione di una nuova fabbrica, che potrà ospitare circa 1000 dipendenti, nella zona industriale di San Jose, California.

INTEL PAGA CARO IL LANCIO DEL PENTIUM II

Piccolo terremoto nella borsa newyorchese di Wall Street per i titoli azionari di alcune delle maggiori compagnie del campo informatico: in seguito all'annuncio secondo cui i profitti della Intel per il trimestre in corso sarebbero stati inferiori alle attese, le azione di Microsoft, Dell, IBM e della stessa Intel hanno tutte subito un deciso calo. In particolare, lo stock del primo produttore di microchip al mondo ha perduto oltre 17mila miliardi di valore complessivo, poiché ciascuna azione è scesa nella sola giornata di venerdì 6 giugno di ben 23 dollari. Per il secondo trimestre dell'anno fiscale in corso, la Intel prevede una diminuzione del fatturato nell'ordine del 5-10%: ricordiamo che le entrate complessive per il primo trimestre '97 ammontarono ad oltre 6.4 miliardi di dollari. L'indice Dow Jones, in seguito alla notizia, è stato letteralmente trascinato verso il basso perdendo 84 punti in soli 20 minuti: peggior sorte è toccata al NASQAD, pesantemente influenzato dalle fluttuazioni delle compagnie informatiche, che è sceso di 44.6 punti fermandosi a 1.357. Le altre compagnie interessate hanno subito tagli inferiori ma comunque importanti: $2.5 per Dell, $4 per IBM e circa $2 per Microsoft. Ma qual è il motivo che sta dietro a questo improvviso crollo: i quotidiani italiani parlano, incredibilmente, di un contraccolpo legato al lancio del nuovo chip 6x86MX di Cyrix, che offrirebbe prestazioni superiori alla linea Pentium MMX ad un prezzo vantaggioso. Anche se si tratta di un chip interessante (di cui vi parliamo in un apposito articolo), la ragione non è certamente questa: la commercializzazione di un processore concorrente, seppure di rilievo, non può avere influenze di questo tipo sui titoli azionari. L'intera questione è legata la lancio del nuovo Pentium II, che ha sortito un duplice effetto: primo, è costato alla Intel svariati milioni di dollari per la progettazione, la produzione e il lancio pubblicitario; secondo, ha indotto numerosi potenziali acquirenti ad attenderne l'uscita riducendo così il mercato della linea Pentium negli ultimi mesi. Non è facile prevedere quando la Intel potrà riprendersi, in quel di Wall Street, da questo duro colpo, visto che il prossimo consuntivo di bilancio non si annuncia brillante, e che la maggior parte degli osservati di mercato a drasticamente ridotto i "ratings" associati ai titoli Intel. Il periodo che la compagnia sta attraversando è quello della difficile transizione tra una generazione di chip e la successiva: la richiesta dei "vecchi" Pentium è in forte calo, mentre MMX e Pentium II non sono ancora largamente diffusi e disponibili per decretarne il successo. Le previsioni per i profitti Intel nel prossimo trimestre sono state prontamente ridimensionate: la Merrill Lynch ha ridotto il dato per azione da $2.22 a $1.81, mentre per l'intero 1997 la figura è passata da $9.45 a $8.90. Il valore delle azioni Intel ha toccato anche quota 146.50 dollari, mentre soltanto pochi giorni prima aveva chiuso il mercato a quota 163.75 dollari.

LA INTEL È IN UN PERIODO DI "FORTE TRANSIZIONE"

Un periodo di forte transizione per i propri prodotti: è questo il punto di vista di Andrew Grove, CEO e chairman di Intel, sul delicato momento attraversato dalla sua compagnia. In un discorso tenuto a New York di fronte a numerosi osservatori di mercato, Grove ha fatto capire come queste transizioni siano fisiologiche nel settore dei microchip e come, col passare del tempo, la loro durata vada sempre più riducendosi. Entro la fine dell'anno, infatti, la Intel stima di far provenire dai suoi nuovi prodotti il 90% del fatturato complessivo, come a dire che mancano pochi mesi prima che il Pentium vada in pensione a favore del Pentium II. Grove non ha voluto parlare della situazione finanziaria dell'azienda, i cui profitti inferiori alle attese per il prossimo trimestre hanno generato il recente crollo borsistico, ma si è limitato a sottolineare come le domanda di mercato sia stata scarsa in quest'ultimo periodo, specie in Europa. Diversi funzionari di Wall Street, in ogni caso, si mostrano ottimisti, asserendo per esperienza che, in genere, le azioni della grandi compagnie riprendono quota alla stessa velocità con cui l'hanno perduta.

NUOVI PROCESSORI MMX DA INTEL E CYRIX

La Intel ha annunciato l'uscita di un nuovo processore della linea Pentium MMX, la cui frequenza sarà di ben 233MHz: questo proces-

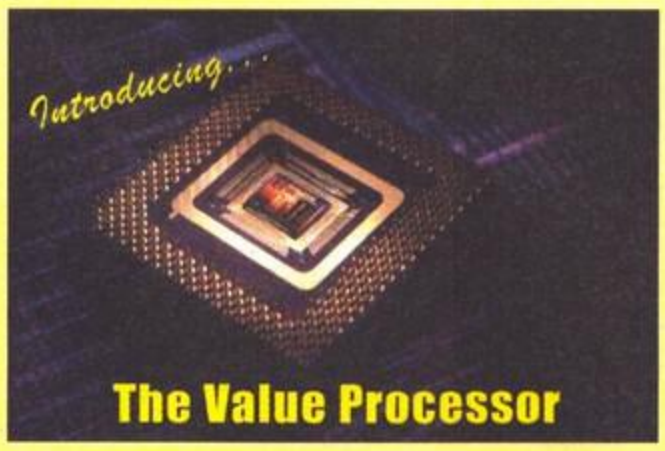
UN MODEM MOLTO DOTATO

Un'azienda da poco fondata, la Transend (appartenente a Digitel, società brasiliana), sta promuovendo una nuovissima tecnologia modem analogica che consente speciali prestazioni a 67.2 KBPS. Il rivoluzionario sistema da essi proposto permette di superare di gran lunga i record stabiliti dall'ultima generazione degli standard modem a 56 KBPS. Inoltre sembra che la nuova periferica sia più semplice ed economica se confrontata con le ISDN e con le neonate ADSL. E se i modem a 56 KBPS offrono una velocità degna del loro nome solo in entrata, mentre in uscita vantano una trasmissione dati a 28.8 o 33.6, questa nuova generazione, basandosi sull'accoppiamento di due linee analogiche (trucco svelato) instrada sia i dati di ricezione che quelli di trasmissione a 33.6 KBPS. Il sistema analogico non richiede inoltre un provider dotato di collegamento digitale alla rete, come esigono invece i modem a 56, ma si accontenta di connessioni normali a favore della fruizione globale. L'utente che desidera sfrecciare sulla rete deve quindi chiedere al proprio PTT una seconda linea. Quando però non è richiesta la velocità a curvatura (ultimamente seguo troppo Star Trek), si può sempre usare la seconda linea per conversazioni normali, lasciando che il modem si accontenti di una connessione normale. Questi giocattoli sono da pochi giorni sul mercato USA a seicento dollari circa e potrebbero rappresentare una vera rivoluzione anche nel campo dell'intrattenimento on-line, settore sempre più in voga negli States, che vedono fiorire ovunque server dedicati al multiplayer (non so quando una cosa simile accadrà nel nostro bel paese, so solo che allora sarò molto più felice di adesso).

ME

CHE PROCESSORE HAI? UN IDT-C6 !?!

Centaur Technology, società controllata dal costruttore di RAM statica Integrated Device Technologies, ha annunciato che il proprio nome si aggiungerà forse a quello di Intel, Advanced Micro Devices e Cyrix, nel difficile e monopolizzato mercato dei microprocessori X86. In occasione del PC Tech Forum di metà giugno, l'azienda, or ora sconosciuta ai più, ha dichiarato di essere in una fase di prova di nuovi processori a 150, 180, 200 MHz con tecnologia MMX e di prevedere di cominciare presto a distribuire un nuovo chip con una velocità di clock superiore ai 200 MHz. Per il momento i nuovi microprocessori saranno dedicati alle attuali schede di sistema e chipset Socket 7, ma presto la neonata società guarderà allo Slot 1, l'approccio a cartuccia cui si rivolge Intel per l'implementazione del Pentium II e dei suoi futuri successori.
Per questa impresa Centaur sta collaborando con AMD, Silicon Integrated System e Acer Labs, e spera di raggiungere il traguardo entro la fine del 1998. Per il momento Glenn Henry, presidente della Centaur, è ottimista riguardo la possibilità di imporsi sul mercato, sia a livello di desktop sia a livello di notebook aziendali, area non debitamente assistita né da Intel, né tanto meno da AMD o Cyrix. Inoltre, sottolinea Henry, i prezzi attuali sono ancora troppo alti mentre Centaur Technology sarà in grado di mantenere quelli dei suoi processori intorno ai 100/150 dollari. Intanto, aspettando una conferma del mercato, la società, costituita da 43 persone, sta aprendo le sue primissime trattative guardando all'Asia: noi per ora ci accontentiamo del Pentium II, bug-free possibilmente...



ME

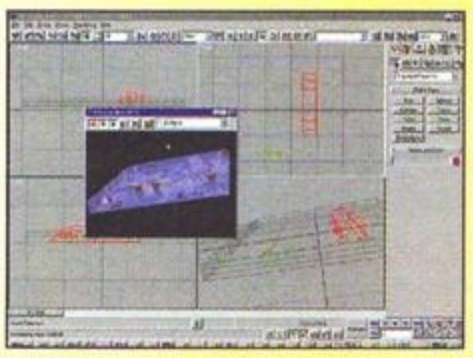
ELECTRONIC ARTS A NOZZE CON MAXIS

Electronic Arts e Maxis hanno annunciato lo scorso mese di aver firmato il definitivo accordo che porterà alla fusione di entrambe le società. La non semplice operazione, che comporta un eccezionale movimento di capitali in una transazione stimata circa 125 milioni di dollari, sarà cosa fatta quando voi sarete in edicola a cercare il prossimo numero di TGM. Il direttore artistico, nonché CEO della Electronic Arts, Larry Probst, ha affermato soddisfatto che il team di sviluppo della Maxis, con la famiglia "Sim" dei suoi prodotti per l'intrattenimento, e in particolare col suo più famoso titolo, SimCity, ha creato uno dei "più preziosi franchise di questa industria", e ha aggiunto: "Crediamo che l'acquisto della linea dei prodotti Sim ci aiuterà nella nostra meta, quella cioè di diventare il numero uno degli editori di software per l'intrattenimento su PC.
Sam Poole, presidente e CEO della Maxis ribatte: "L'accordo permetterà alla Maxis di avere accesso alla distribuzione mondiale di EA, una delle case più forti ed efficaci. Questa partnership ci consente di espandere le nostre risorse, così da portare il nostro business a un livello superiore.". Unendosi a EA, si apriranno alla Maxis grandi e nuove opportunità e il nuovo potere finanziario permetterà alla nota software house di proporre titoli sempre più di successo. Intanto, sulla rete sta per nascere un sito dedicato all'ultimo successo annunciato della serie Sim, SimCity 3000, di cui vi abbiamo recentemente accennato qualcosa. Insieme a KickOff 97, prodotto in collaborazione con Anco Software, SC 3000 sarà il titolo di punta di quest'anno: uscirà verso dicembre e consentirà non solo di creare la propria città virtuale, ma anche di entrare fisicamente nelle strade della metropoli, parlare coi cittadini e intervenire direttamente su piccole faccende di quartiere, come la manutenzione di un condominio o la scelta dei prezzi del menu del proprio ristorante preferito. Occhi aperti allora: Maxis non scherza e Natale è vicino (suvvia, cinque mesi passano in fretta!).

ME

THE GAME MACHINE

No, non è un errore, la "s" non ci va: non sto per fare un'auto-promozione della vostra rivista preferita, sto per parlare invece di un potente pacchetto software che sta dietro le quinte del nostro amato mondo di videogamers. Avrete forse già sentito parlare di Virtually Unlimited e del suo Chaos 3D engine. Tale motore fu adoperato per un paio di titoli di successo ma dal momento che fu in origine programmato per Mac, non ebbe molto successo nell'ambito dell'intrattenimento.
Abbandonata casa Apple, Virtually Unlimited ha deciso quindi di dedicare i propri sforzi in un'altra direzione: a questo scopo ha ideato un sistema per rendere la vita un po' più facile agli sviluppatori di videogame 3D. Il loro progetto, presentato per la prima volta al recentissimo E3 nella versione 2.0, si chiama 3D Game Machine (3DGM). Si tratta di un framework per Windows 95/NT e MacOS consistente in un tool specifico per lo sviluppo di giochi, dotato di una API per la programmazione in C e in C++ e di potenti e comode interfacce, tra cui un modellatore 3D, chiamato 3DGM Factory (nella foto), compatibile con gli standard del 3D Studio Max della Kinetix. Questa tecnologia consente un impressionante rendering software e supporta, tra l'altro, le specifiche 3Dfx.



Tim O'Hear, direttore manageriale di VU, sostiene che "3DGM è stato progettato per accelerare notevolmente le procedure di sviluppo del settore videogame". Secondo O'Hear, con 3DGM si può costruire un prototipo di gioco professionale in sole due settimane: non una cosetta qualunque, tiene a sottolineare, ma un gioco con scenari complessi, creature animate, collisioni, esplosioni, colori a 16 bit ed effetti nebbia (d'altronde, senza questi elementi, che razza di "robo" sarebbe?).
Intanto, quelli che di programmazione 3D ne sanno una più del diavolo, riferisco che nomi quali id Software, Epic Megagames, Activision, Outrage, Parallax e molti altri ancora, hanno firmato una petizione al fine di chiedere a Microsoft Corporation di supportare attivamente API OpenGL 3D per Windows 95/NT. Nella lettera, che segnalo qui per dovere di cronaca, gli sviluppatori spiegano i motivi della loro scelta indirizzata alle librerie OpenGL, e chiedono alla società di Gates di collaborare con loro per facilitare la creazione di titoli di alto livello sulle diffuse piattaforme a 32 bit, cosa questa che, secondo i nostri beniamini, gioverebbe all'intera industria del PC. Cosa mai avranno in mente?

ME

NUOVE PERIFERICHE TRA PC E CONSOLE

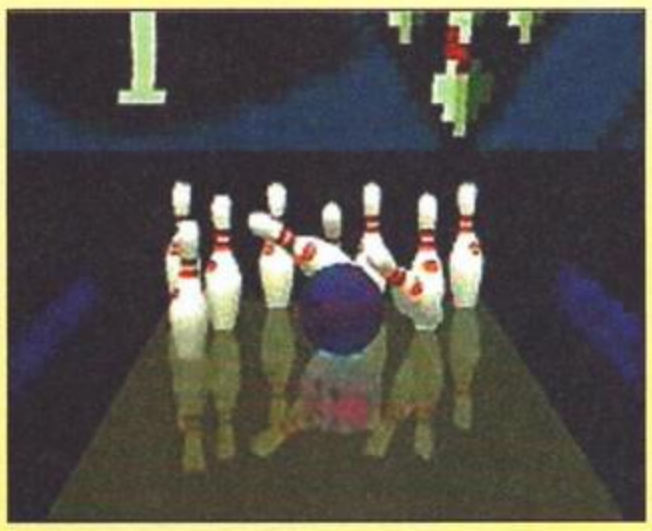
Tra le novità di questo mese nel campo delle periferiche di controllo, mi hanno colpito in particolar modo due prodotti particolari: un volante con ritorno di forza che tanto mi piacerebbe usare col mio PC (ma che purtroppo esiste, per ora, solo per console), e un pad della Gravis che sembra una riedizione di quello della PlayStation ma che in realtà è dedicato proprio all'adorato PC. Il primo è prodotto da SC&T International, sviluppatori di una linea di prodotti dedicati al multimedia di nome Platinum Sound: si chiama Per4mer Racing Wheel ed è compatibile con Nintendo 64, Sony PlayStation e Sega Saturn (a quando la versione PC!?!). Dotato di connettori che consentono prestazioni multi-platform, il Per4mer riconosce automaticamente la console a cui viene collegato e consente quindi di spassarsela con un numero consistente di giochi di corse 3D. Facile da configurare, dotato di una sofisticata tecnologia per il

force-feedback, questo giocattolo è accompagnato da una robusta pedaliera e risulta compatibile con tutti i giochi presenti sul mercato.
Prodotto alquanto diverso è invece il Gravis GamePad Pro, un pad estremamente simile a quello della console della Sony. Dieci bottoni, di cui otto velocemente raggiungibili in fase di gioco, ci permetteranno prestazioni incredibili: nel mondo telematico (leggasi Internet) degli smanazzoni d'oltre oceano, sorgono già aspri dibattiti sulle effettive qualità di questo set di bottoni, configurato diversamente rispetto alla PSX e quindi, a detta di alcuni, non perfetto... Un apposito sistema chiamato GrIP, consente agli utenti DOS e Win95 di programmare a proprio piacimento le funzioni del super-pad (e a questo punto mi domando nuovamente cosa avessero da farneticare quegli smanazzoni di cui sopra...) che vanta naturalmente la rassicurante compatibilità familiare a tutti prodotti Gravis. Aspettando il tutto, compresa la succitata versione PC (della quale però al momento non si parla ancora), vi rimando a futuri aggiornamenti.

ME

GIOCARE SENZA LE SCARPETTE DA CLOWN...

Se siete tra coloro che amano all'inverosimile il gioco del bowling ma che detestano le ridicole scarpette da clown che si è costretti a calzare, senza considerare le assurde acrobazie che si è chiamati a fare con quelle suole lisce sul parquet incerato, potreste aver trovato la soluzione ai vostri problemi. Sviluppato dall'Adrenalin Entertainment e distribuito dalla Electronic Arts, è infatti disponibile una simulazione del gioco dei birilli e delle bocce abbastanza carina.



Ten Pin Alley, questo il nome della realizzazione, sembra essere una giusta via di mezzo tra una simulazione e un arcade, assommando sano divertimento e una discreta immediatezza con una cura per il realismo convincente.
Come infatti saprete, il gioco del bowling non si esaurisce nel semplice tirare una palla con tre buchi contro dei birilli bianchi e rossi, ma è un complicato equilibrio di forza, effetto, traiettoria e tecnica pura. Pertanto il movimento della boccia avviene secondo precise regole fisiche e la sua simulazione al computer, affinché il gioco sia credibile e gratificante, dev'essere realistica.
Tre sale in cui gareggiare, ciascuna con un preciso arredamento, possibilità di creare personaggi dalle diverse caratteristiche, scelta della palla (la classificazione è quella reale col peso in libbre e l'ampiezza dei buchi come elementi distintivi) e un sistema di tiro che riesce a tenere conto della forza, dell'effetto e della direzione pur non risultando ostico, sono le caratteristiche salienti del gioco. Concludono le note vari tipi di competizioni (è presente anche il torneo a squadre da tre), salvataggi delle carriere e buone animazioni in grafica renderizzata che sottolineano i colpi più spettacolari o la vittoria in un torneo.
Un po' settoriale, ma non male.

LA NUOVA DIMENSIONE DEL SUONO

Oggi il suono ha assunto un aspetto predominante nelle produzioni videoludiche e giochi come Wipeout 2097 ne sono una dimostrazione più che valida: inoltre, con l'affermarsi di schede come l'AWE 32 (per non parlare della 64), sarebbe davvero un crimine collegare al vostro PC un paio di casse da 0,5 watt, sicuramente non in grado di restituire un suono armonico e realistico.
Bisogna ammettere che ultimamente gli scaffali dei discount informatici abbondano di soluzioni d'ogni genere, ma spesso la spesa non è affatto giustificata dalle prestazioni. Non è quindi molto difficile cadere in tentazione e acquistare l'ultimo sistema "superspacesound4Dturbo", che promette di farvi sentire a casa come al cinema (e ben difficilmente ci riuscirà, datemi retta).
La Labtec invece ha da tempo immesso sul mercato dei prodotti assolutamente validi, in grado di soddisfare sia i puristi del suono che i meno esigenti, ma comunque desiderosi di sfruttare appieno le potenzialità audio del proprio computer. In particolare, in questa sede andremo ad analizzare due periferiche (ormai lo sono a tutti gli effetti) che possono senza ombra di dubbio porsi ai massimi livelli del genere in quanto a prestazioni.

Iniziamo col parlare del modello LCS-1224, dotato di tutti gli optional che avete sempre desiderato trovare in un'apparecchiatura del genere. La prima cosa che salta all'occhio sono le ridotte dimensioni delle casse, che oltretutto è possibile installare direttamente sul monitor con una comodo staffa, il che evita di dover ricorrere a qualche soluzione decisamente meno ortodossa (altri produttori si affidano a una ben meno consona superficie adesiva, di quelle che non riuscirete a staccare mai più dalle pareti del monitor).
Comunque sono altre le caratteristiche che rendono questo modello assolutamente imperdibile: anzitutto il Max-X, un sistema che permette di avere un suono più dinamico e pulito, anche ad alto volume, senza distorsioni o perdita di qualità. Grande cura è stata riposta anche nella gestioni dei toni bassi, riprodotti con la giusta potenza e senza "spurie" di fondo. Come ciliegina sulla torta troviamo anche il tasto Spatializer: premendolo, attiverete una modalità surround 3D che vi darà l'impressione di essere realmente "avvolti" dal suono. Altre finezze comprendo un tasto "mute" per ridurre il volume di 20db (utile quando dovete rispondere al telefono), un'entrata per le cuffie e una per il microfono.

Se poi doveste sentirvi particolarmente in vena di spese, vi consiglierei di rivolgere la vostra attenzione al Subwoofer Universale LSC-2408, un piccolo mostriciattolo in grado di riprodurre dei bassi profondi e pieni, sufficienti a far tremare i vetri di casa. Il volume dei bassi e quello generale sono completamente controllabili, e vi possiamo assicurare che ogni singola esplosione (specialmente in giochi tipo Quake) assumerà tutta un'altra dimensione con un subwoofer del genere installato sotto la vostra scrivania.
Insomma, non posso che promuovere a pieni voti la Labtec che nelle varie prove si è sempre dimostrata all'altezza della propria fama. Mi ha lasciato perplesso soltanto la scelta degli spinotti, tutti rigorosamente in formato mini-jack (come quello delle cuffie insomma): è vero che buona parte delle schede audio dispongono di questo tipo di connettori, ma è anche vero che chi lavora con hardware professionale (come l'AWE64 Gold) utilizza i ben più classici RCA standard.

Mirko Marangon

TGM NEWS

sore rappresenta dunque la punta di diamante della linea Pentium, fatta eccezione naturalmente per i nuovi Pentium II. Diversi grandi produttori hanno già annunciato l'intenzione di voler produrre macchine desktop basate su questo chip. E' importante notare, comunque, che più ci si spinge oltre con le velocità di clock, minore è il gap prestazionale tra un processore e l'altro. I "vecchi" Pentium sono poi ancora legati al collo di bottiglia rappresentato dalla velocità del bus, ferma a 60 o 66MHz, che rende le comunicazioni tra la CPU e il resto del PC estremamente lente. In definitiva, quindi, il guadagno in termini effettivi di velocità tra una buona macchina dotata del nuovo chip e una dotata di un Pentium MMX da 200MHz non sarà particolarmente apprezzabile.
La Cyrix ha, nel frattempo, presentato il proprio chip 6x86MX, ovvero il primo processore prodotto dallo storico concorrente di Intel ad essere dotato di MMX. La Cyrix, che in seguito ad una disputa legale non può utilizzare il marchio "MMX", ora di proprietà della Intel, ha semplicemente rinunciato ad una "M" e utilizza ora la dicitura "MX" per indicare le proprie CPU dotate di estensioni multimediali. Il nuovo 6x86MX è anche un prodotto IBM, visto che l'unità è stata progettata da Cyrix ma viene prodotta proprio dalla Big Blue. Dunque, queste due compagnie entrano di fatto in concorrenza con i chip Pentium e Pentium II di Intel, garantendo prestazioni paragonabili (se non superiori) a prezzi di favore. Le frequenze saranno di 166, 200 e 233MHz, e i prezzi (per volumi di 1000 unità) rispettivamente di 202, 369 e 477 dollari. Secondo alcuni test di laboratorio, il chip Cyrix da 233MHz è superiore, in termini di prestazione, al Pentium II, pur costando oltre $150 in meno. Come il K6 di AMD, inoltre, i chip della serie MX possono essere installati nelle comuni motherboard dotate di socket7, e non necessitano quindi di schede madri ridisegnate. La concorrenza si fa avanti, dunque, in un momento non certo buono per Intel, che oltre a guardarsi da questi attacchi dovrà anche ricostruirsi un'immagine in borsa, dopo il crollo dei titoli di cui vi abbiamo parlato ieri.

LA SONY ENTRA NEL SETTORE NOTEBOOK

Due nuovi modelli della linea Vaio segnano l'ingresso di Sony nel settore notebook: una notizia che fa trasparire l'intenzione di Sony di espandersi anche nel mercato business: se infatti, inizialmente, la linea Vaio era dedicata solo agli utenti comuni, producendo PC portatili la casa giapponese cerca senza dubbio di attirare verso di sé un genere di consumatori sostanzialmente differenti. I due nuovi PC si chiameranno PCG-705C e PCG-707G, e saranno disponibili da luglio a prezzi compresi fra 3.500 e 5.000 dollari. I processori utilizzati saranno i Pentium MMX da 150 e 166MHz, uniti ad uno schermo LCD da 12.1 pollici e un drive CD-ROM 14x. Questo lettore può essere rimosso per fare posto ad un drive floppy (incluso con ogni modello) oppure a una batteria opzionale al litio. Anche questi notebook saranno caratterizzati dalle colorazioni violacee/grigie distintive della linea Vaio, una linea che ha faticato ad imporsi presso i consumatori. Non offrendo, sostanzialmente, nulla di sufficientemente innovativo o tecnicamente avanzato rispetto alla concorrenza, i PC targati Sony non sono andati infatti più in là di uno share di mercato inferiore al 2%. I due modelli portatili saranno dotati di una particolare porta di comunicazione FireWire 1394, che consente il collegamento con apparecchiature quali videoregistratori o videocamere. In questa maniera il colosso giapponese spera di poter distinguere i propri PC nel mare delle offerte oggi disponibili.

COMMUNICATOR E SUITSPOT AL LANCIO UFFICIALE

E' soltanto questione di ore prima che i due nuovi pacchetti per soluzioni Internet di Netscape, Communicator e SuitSpot, siano lanciati nelle loro versioni definitive. Nella tradizione della compagnia, questo lancio è stato preceduto da alcuni mesa di intenso beta testing pubblico, e sono state ben cinque le "preview release" di Communicator distribuite dal sito della Netscape. Si tratta di una prassi comune per la software house di Mountain View, che sostiene di essersi costruita su queste basi, che le hanno sempre dato ottimi risultati. SuitSpot include Netscape Enterprise Server 3.0, Messaging Server 3.0, Collabra Server 3.0, Proxy Server 3.0, Calendar Server 1.0, Media Server 1.0, Directory Server 1.0, Certificate Server 1.0 e Catalog Server 1.0, ovvero tutto il software necessario per mettere in piedi un server su Internet o in una intranet. Communicator, invece, comprende Navigator 4.0, Composer, Messenger, Collabra e Conference. Sembra che Netcaster, il componente per la push delivery di Netscape, non verrà incluso nel pacchetto come inizialmente previsto: evidentemente il componente non è ancora pronto. Communicator sarà disponibile anche in versione Professional, con l'aggiunta di Calendar, Mission Control e IBM Host-On-Demand. Il prezzo dei pacchetti è il seguente: $4.995 per SuitSpot 3.0, $59.95 per Communicator e $79.95 per Communicator Professional.

LA DIGITAL PUNTA SU AMD

Potrebbe essere una semplice manovra commerciale, ma i più maliziosi sostengono che si tratti di un tentativo di arginare la "vendetta" che prima o poi la Intel eserciterà nei confronti di Digital: il noto costruttore, che ha in corso una battaglia legale con la stessa Intel, ha infatti annunciato che intende produrre sistemi PC basati sul processore K6 MMX, il nuovo chip di AMD che si pone in diretta concorrenza con il Pentium II. Rispetto a quest'ultimo, il K6 ha il vantaggio di non richiedere motherboard diverse da quelle già in uso per i Pentium (dotate quindi so Socket 7), e pare sia in grado di garantire prestazione paragonabili, se non superiori, a quelle del nuoVO chip Intel. Fino ad ora però, nessuno dei maggiori produttori di PC aveva incluso questo processore nei propri piani, ed è quindi naturale che la deci-

sione della Digital dia adito a qualche "sospetto". Le due CPU k6 da 166 e 200MHz verranno incluse nei sistemi Venturis FX-2, e nella stessa linea verranno anche proposti modelli dotati di Pentium II, ad un costo mediamente superiore del 5-10%: il prezzo di partenza si aggira comunque sui 1.250 dollari. Incalzata sui motivi che stanno dietro a questa scelta, Digital ha ribadito che gli accordi d'affari con Intel non si toccano e sono fissati da alcuni contratti già firmati, e che quindi il prosieguo del rapporto commerciale fra le due compagnie non corre, per ora, alcun pericolo.

AMERICAN EXPRESS E MICROSOFT VIAGGIANO INSIEME

American Express e Microsoft hanno stipulato un accordo che porterà alla nascita di AXI, American Express Interactive, un nuovo servizio per la prenotazione di voli, auto a noleggio, alberghi e altro, che consentirà di risparmiare tempo e denaro sia ai clienti che alle compagnie interessate. Nel corso di una dimostrazione del nuovo sistema, alcuni esponenti della American Express sono stati in grado di prenotare un volo Chicago-Dallas, noleggiare un'auto presso Hertz e riservare una stanza d'albergo nel giro di dieci minuti, senza dover ricorrere all'intercessione di un agente di viaggio. Il costo di questi servizi potrà essere fino al 40% più contenuto rispetto al normale, e comincerà ad essere diffuso dal mese di luglio, per essere definitivamente lanciato in autunno. La Microsoft aveva già investito in un proprio servizio di questo tipo, chiamato Expedia: la differenza è che Expedia è rivolto principalmente al pubblico comune, mentre AXI è destinato alle aziende che intendono servirsi dei loro partner abituali (corrieri, compagnie aeree, servizi in genere).

IL DVD CAMBIA ANCORA: ARRIVA L'ALTA DEFINIZIONE

I DVD non sono ancora entrati nelle nostre case, eppure continuano a cambiare. Già sono sei i differenti formati dei successori del compact disc, ma la Matsushita ne ha inventato un altro, l'High Definition DVD. I comuni DVD registrabili possono contenere fino a 2.6GB di dati per lato, mentre questa nuova tecnologia ha una capacità complessiva di oltre 30GB, ovvero circa cinque volte più del formato standard. Questo annuncio fa eco a quello di Sony di poche settimane fa, nel quale la casa giapponese annunciava la nascita di un formato concorrente allo stesso DVD, capace di contenere fino a 12GB di dati su di un singolo lato, utilizzando uno speciale laser ad alta precisione. Insomma, proprio due delle compagnie promotrici del nuovo standard, ora lo rifuggono annunciando tecnologie ancora più innovative e potenti. I nuovi drive in grado di leggere questi formati dovrebbero essere comunque compatibili verso il basso con il formato DVD standard, e usciranno entro il 1998 (con i marchi National e Panasonic per quanto riguarda Matsushita).

NETSCAPE, UN TERZO TRIMESTRE DA RECORD?

Si annuncia un terzo trimestre di grandi soddisfazione per Netscape, soprattutto in virtù del recente lancio dei pacchetti Communicator e SuitSpot 3.0. Esponenti della compagnia hanno ammesso che si attendono un decisivo impatto da questi prodotti nel prossimo bilancio, ma anche il trimestre in corso potrebbe già beneficiarne. In particolare, la compagnia è soddisfatta della propria campagna di marketing, mirata a conquistare i mercati delle grandi industrie per fornire soluzioni integrate di tipo client/server. Secondo l'ufficio stampa di Netscape, inoltre, la Microsoft non sarà in grado di rilasciare una versione definitiva di Explorer 4.0 per altri quattro o cinque mesi, cosa che darebbe un vantaggio significativo data la rapidità con cui si evolve la rete e le applicazioni che la riguardano. La compagnia di Redmond, complessivamente, ritiene infatti che sia stata un grave errore scegliere la strada dell'integrazione con il desktop per il nuovo Explorer: la sintesi di queste due tecnologie non risulterà gradita a diversi utenti e, soprattutto, si è rivelata molto più difficile da mettere a punto del previsto.

3COM E USROBOTICS, FUSIONE APPROVATA

Gli azionisti di 3Com e USRobotics hanno dato il loro beneplacito per la fusione tra le due compagnie, annunciata pochi mesi fa per un valore di oltre 6 miliardi di dollari. Valore che, nel frattempo, è lievitato data la fluttuazione dei titoli delle due aziende, e che si assesta ora tra 7.8 e 8.5 miliardi di dollari. I dirigenti di entrambe le compagnie si sono detti sempre fiduciosi riguardo a questa fusione, che avviene in un campo, quello del networking, in cui è fortissima la tendenza al consolidamento. La nuova compagnia si chiamerà 3Com, e sarà in grado di offrire soluzioni complete per l'installazione di un network, andando così a competere con istituzioni del settore come la Cisco Systems. Già prima di ventilare le ipotesi di un acquisto, comunque, la 3Com annoverava fra le sue linee alcuni prodotti direttamente derivati da modelli USRobotics, specialmente nel campo delle apparecchiature per connessioni remote (come i modem). Nel corso della conferenza "Netwrok3 End User Technology" Eric Benhamou, CEO di 3Com, esporrà alcuni dei punti chiave di questa fusione, cercando di prevedere le nuove opportunità di mercato offerte dall'inserimento degli assetti USRobotics all'interno della sua compagnia.

NETSCAPE CON IL BACO

Da fonti non ufficiali è trapelata la notizia bomba che la Netscape Communications sia al lavoro per correggere un bug che sembra affliggere tutte le versioni del noto browser, compresa l'ultima, Navigator 4.0 Secondo quanto riportato da Jeff Treuhaft, il responsabile della sicurezza della società statunitense, le prime

UN CLONE DI DOOM? MA NO, GUARDA, E' COME WOLF 3D!

Queste sono - più o meno precisamente - le battute scambiate tra me e SS qualche sera fa, quando ho installato per la prima volta sul PC redazionale Last Rites, tentativo della Ocean di dire la sua nel campo degli shoot'em-up in soggettiva, più noti (almeno fino a Quake) come "cloni di Doom". Di cloni di Quake, tuttavia, non ce ne sono ancora, ed è per questo che la suddetta locuzione è ancora tutt'altro che desueta: ma perché scomodare allora Wolfenstein, il glorioso titolo id/Apogee che ha lanciato Romero e soci? E' presto detto: per i simpatici sprite, dal look incredibilmente "cartonoso", che si sono parati sullo schermo pochi secondi dopo l'inizio, sprite che potevano godere (a occhio e croce) di un paio di frame di animazione. In realtà questo Last Rites, per il quale avrei dovuto scrivere una recensione (la mia prima recensione per TGM!), è un'incredibile accozzaglia di vecchio e di nuovo: Il motore tridimensionale è abbastanza moderno (pur non essendo in 3D reale) potendo ad esempio vantare un'escursione dello sguardo verso l'alto e il basso molto maggiore dei giochi basati sul BUILD (Duke e i suoi emuli, come Shadow Warrior); si fanno notare inoltre i giochi di luce, in seguito per esempio alle esplosioni, basati su effetti in tempo reale che ricordano quel Phong Shading che per la prima volta ci stupì ai tempi di Terminator: Future Shock. D'altra parte, la grafica con una palette incredibilmente legata a tutte le sfumature di grigio (Quake, per intenderci, è un arcobaleno di colori), il gameplay datato e la concezione stessa del titolo, lasciano ben poco interesse a quello che sembra (e forse doveva) essere un titolo di un paio d'anni fa.

Tra i pregi di questo giochillo c'è sicuramente un'atmosfera alquanto azzeccata: a parte l'istintivo coinvolgimento che il genere horror è in grado di suscitare nei più, bisogna dire che l'ambientazione (per quanto un'invasione di zombi non sia il massimo dell'originalità) gode di maggior considerazione che nella maggior parte dei giochi di questo genere. Per dirne una, ogni missione presenta sfumatore differenti (direi tattiche, se non fosse una parola troppo impegnativa) e addirittura c'è una schermata introduttiva che ne presenta gli obiettivi. Personalmente ho apprezzato la seconda missione, che si svolge tutta in un grande magazzino infestato dai non-morti ed è ispirata palesemente a "L'alba dei morti viventi", in Italia più noto come "Zombi", il secondo film di George Romero (il regista, non il programmatore!) nella famosa trilogia dedicata, appunto, ai cadaveri semoventi (e con questo ho dato fondo al mio repertorio di sinonimi).

Un'altra innovazione che sarebbe degna di menzione è la presenza, al vostro fianco, di un numero variabile di compari che dovrebbero darvi una mano nell'annichilimento della mala genìa che siete chiamati a combattere: purtroppo l'intelligenza (o meglio la demenza) artificiale di questi mentecatti è tale che non faranno altro che aggirarsi caoticamente e in modo del tutto casuale nei dintorni, limitandosi a sparare a chiunque gli capiti a tiro (tra l'altro, cosa veramente triste, non potranno ferirvi, né voi potete sparare a loro: i vostri colpi passano loro attraverso! Ditemi voi se è possibile...).

Be', cari acquirenti di questo articolo, la lettura del medesimo volge al termine: per quanto riguarda le armi, i nemici e il design dei livelli, potete star certi che non c'è nulla di nuovo; se volete sapere l'eventuale votazzo al quale il gioco avrebbe potuto aspirare (ma siete fissati!) sappiate che ben difficilmente avrebbe raggiunto il 55; in definitiva, se volete un arcade 3D in soggettiva sul tema, saprete certamente che è uscito Blood, che non è affatto male; sto cercando di battere il record dei punti e virgola mai apparsi in un box, ma ormai il mio tempo è spirato: adieu!

Stefano "non Last ma Lust Rites" Gaburri

MATROX RAIMBOW RUNNER: LA SCHEDA DELLE MERAVIGLIE

Come ormai sapete, sono quasi due anni che la rubrica Facce da TGM esiste sul Silver Disk: in essa, i filmati più interessanti di voi lettori vengono rappresentati in una finestrella QuickTime, dalla qualità a dire il vero non proprio eccelsa e dalla grandezza alquanto ridotta. Tutto ciò per non parlare delle dimensioni che questi file occupano su disco: rilevanti.

Ebbene, per ottenere questi risultati gradevoli ma non certo eclatanti, finora mi è sempre toccato passare nottate in redazione per riuscire a "catturare" i filmati con un Macintosh, sinonimo fino a qualche anno fa di macchina multimediale per eccellenza.

Ora le cose sono cambiate.

Finalmente la Matrox ha rilasciato il tanto atteso modulo Raimbow Runner che, insieme alla scheda video Matrox Mystique, è realmente capace di portare il vostro PC là dove fino a qualche anno fa solo i più danarosi e i più appassionati del settore multimediale potevano giungere.

Volete acquisire filmati in AVI o in MPEG1? Non c'è problema. Volete giocare i vostri videogame sul televisore? Facile come bere un bicchier d'acqua. Vi sentite dei novelli Spielberg e credete che i film li fareste meglio voi di lui? Ora avete il modo di dimostrarlo. L'Internet Phone vi sta stretto? Provate allora un po' di videoconferenza grazie al software incluso in bundle.

Troppa carne al fuoco? Probabile, quindi partiamo con ordine.

Raimbow Runner è una modulo aggiuntivo da applicare sulla Mystique: non occupa IRQ, non necessita di slot sulla motherboard e si installa che è una meraviglia: compiuta questa operazione, basta inserire i CD forniti in dotazione, installare i programmi necessari a far funzionare la scheda e, ve lo posso assicurare, di fronte a voi si dischiuderà un nuovo mondo.

La prima cosa che potrete apprezzare sarà la semplicità d'uso del software dato in bundle, tra l'altro tutto completamente in italiano (con la sola eccezione dello Ulead MediaStudio ve 2.5, ancora in inglese solo per le primissime serie della scheda): non appena cliccherete sul tasto "Setup", partirà una serie di programmi diagnostici che determineranno le prestazioni della vostra macchina e che, su tali basi, tareranno il software da installare. Compiuta questa operazione, si potrà scegliere quali programmi installare e il gioco è fatto. Salvo inconvenienti di sorta, tempo 10 minuti e sarete già in grado di vedere i vostri film in videocassetta sul monitor del PC.

Da qui in poi sta tutto alla vostra creatività: col succitato Ulead Media Studio potrete montare ed elaborare filmati né più né meno che come fate col Première; col VDOPhone potrete trasmettere immagini audio/video via Internet, andando di fatto oltre quanto ci hanno abituato finora IRC, Internet Phone, PowWow e amenità varie: ragazzi, qui si parla di qualcosa molto vicino alla videoconferenza, seppure ridotto a una finestra che è meglio tenere a 176x120 e con un frame-rate attorno agli 8fps.

Quello che però interessa particolarmente il sottoscritto, come capirete, è l'acquisizione dei filmati: ebbene, in questo caso tra lo Ulead VideoCapture e le funzionalità del PC-VCR Remote, c'è solo l'imbarazzo della scelta: se il primo serve esclusivamente a catturare i filmati, il secondo è un vero e proprio telecomando virtuale grazie al quale potrete passare con agilità dalla visualizzazione di filmati AVI e MPEG alla visione dei film su videocassetta e dei programmi televisivi (anche se in questo caso è necessario un ulteriore modulo aggiuntivo, di nome Raimbow Runner TV, che verrà venduto al prezzo approssimativo di 289.000 lire, IVA compresa). Inoltre, il PC-VCR Remote si rivelerà un mezzo di acquisizione diretta di filmati AVI incredibilmente semplice quanto accurato.

E ora, per coloro che se ne intendono, qualche dato tecnico per meglio spiegare le potenzialità della scheda: grazie a Raimbow Runner e alla sua accelerazione hardware per filmati MPEG/AVI, è possibile arrivare a comprimere real-time filmati di dimensioni 720x576 a 50fields/sec e riprodurre i video direttamente dalla lista di montaggio; visualizzare simultaneamente su PC e TV immagini dalla qualità pressoché perfetta (grazie ad appositi filtri anti-sfarfallio) a risoluzioni 640x400, 640x480 e 720x576 sotto Windows e 80x25, 320x200, 320x240, 640x400 e 640x480 sotto DOS; acquisire immagini a due fields e trattarle coi filtri in dotazione insieme al software Ulead iPhotoexpress; ottenere il supporto hardware per finestre video multiple, caratterizzate da un dimensionamento video Hi-Quality con interpolazione lineare X&Y; infine, è possibile disporre di un videoregistratore digitale, commutare le sorgenti video (supporto per segnali VHS e S-VHS in NTSC, PAL e SECAM), effettuare, grazie al modulo aggiuntivo televisivo, "zapping" tra i canali (fino a 125 canali via cavo memorizzabili e 69 via antenna) e addirittura usufruire delle funzioni Televideo. Tutto ciò senza considerare la succitata possibilità di comunicare visivamente via Internet grazie alla tecnologia VDOPhone, nonché la predisposizione al supporto hardware del futuro standard MPEG2.

I requisiti minimi di sistema di questo piccolo prodigio della tecnologia, disponibile al costo di L. 599.000 IVA inclusa, comprendono una scheda acceleratrice Matrox Mystique 2MB, un Pentium 90MHz con 16MB di RAM, CD-ROM e Windows 95, mentre la configurazione consigliata accenna a una scheda video Matrox Mystique da 4MB abbinata a un Pentium 133MHz con 32MB di RAM. Ovviamente, per fare dell'editing-video è anche necessario avere un videoregistratore (o una videocamera) e un bel po' di spazio libero su HD: diciamo che con almeno 300MB ci si può iniziare a togliere qualche soddisfazione. In fase di prova non sono stati riscontrati problemi di sorta, se non una sensibile imprecisione del software diagnostico "Matrox HD Benchmark" che tende a "vedere" gli hard disk meno veloci di quello che in realtà sono, e quindi a permettere l'utilizzo di risoluzioni meno potenti di quelle che invece si potrebbero sfruttare: ma alla Matrox, mi assicurano, stanno lavorando anche a questo. Per ulteriori informazioni, vi invito a contattare la 3G Electronics s.r.l., v. Boncompagni 3/B Milano allo 02/55212483 (tel.) o 02/57301343 (fax).

Stefano Silvestri

BATTLECRUISER 3000AD

Al comando di una formidabile astronave da combattimento guida la tua flotta nella più grande missione di esplorazione e conquista spaziale mai concepita da mente umana.

"Il più evoluto e completo simulatore galattico. Non prendete impegni per i prossimi tre anni!" (voto: 9/10 - PC Review)

"Grafica sbalorditiva e azione frenetica; cosa vuoi di più?" (PC Home)

"È uno dei pochi giochi che potrebbero essere semplicemente definiti grandiosi" (voto: 9/10 - Daily Mirror)

Distributore esclusivo per l'Italia: **FINSON srl**
Via Cavalcanti, 5 - 20127 Milano (ITALY)
Telefono (02) 2831121 r.a. - Fax (02) 2840254
e-mail: finson@finson.it - www.finson.com

versioni corrette saranno quelle relative alla piattaforma Windows, sia 95, NT e 3.x, mentre Unix e Macintosh dovranno ancora pazientare. Il malfunzionamento, che sembra essere la causa di possibili intrusioni e furti di dati da parte di hacker, è stato scoperto da un programmatore danese, Christian Orelliana, ora in causa con la Netscape. La controversia è nata dall'accusa da parte del programmatore di non aver ricevuto alcun compenso per l'importantissima scoperta, contravvenendo quelli che sono i termini del programma Bugs Bounty che prevede un premio di $1000 a chiunque contribuisca alla scoperta di malfunzionamenti in determinati pacchetti software. Di contro alla Netscape accusano Ornelliana di non aver fornito le sufficienti informazioni per l'isolamento del baco e pertanto non sono intenzionati a sborsare la somma promessa. La diatriba continua, mentre mezzo mondo attende con ansia la correzione.
In ogni caso la Netscape di è affrettata a correggere l'errore: è infatti già pronta una nuova versione di Navigator, la 4.01, priva del bug in questione, mentre dovrebbe essere disponibile anche un fix per le versioni precedenti, direttamente scaricabile dal sito di Netscape. La nuova versione di Netscape è prevista nei soli formati Windows 95 e NT. I possessori di altre versioni dovranno aspettare ancora qualche tempo perché possa essere risolto il problema anche per loro. La società ha reso anche noto che non verrà prodotto alcun fix per le versioni ormai obsolete di Navigator (le 2.x) e consiglia di passare a versioni più recenti.

SL

NASCE IL 3D GAME MACHINE

E' stato presentato ufficialmente all'E3 di Atlanta dalla Virtually Unlimited, casa di software svizzera nota per aver prodotto motori 3D usati per lo sviluppo di videogiochi, il 3D Game Machine, un pacchetto finalizzato alla facilitazione e alla gestione delle routine grafiche per la generazione di videogiochi in 3D. Disegnato per Windows 95/NT e Mac OS2, 3D Game Machine è un software composto da una serie di utility e potenti tool, direttamente connessi con 3D Studio Max della Kinetix, supportando incredibili funzioni di rendering e l'utilizzo dei nuovi chip Voodoo dell'acceleratore grafico 3DFx. Grazie ad API C/C++ si potrà godere di un sistema di costruzione grafico-animata basato sulla visualizzazione del prodotto e non lavorando su schermate di incomprensibili numeri e listati di codice. Dalle dichiarazioni di Tim O'Hear, responsabile dello sviloppo alla VU, forse troppo ottimistiche, sembra che gli sviluppatori attualmente alle prese con il nuovo software siano in grado di realizzare un prodotto complesso (fondali animati, diversi personaggi, effetti di fogging, collisioni, colore a 16bit...) in un periodo di tempo circa otto volte inferiore a quello abitualmente impiegato.

SL

ACTIVISION LANCIA IL GAMING SERVICE

Sulla scia di Blizzard e Westwood, due tra le software house più apprezzate e in voga, anche la Activision ha ufficialmente aperto un'area dedicata al gioco in rete. Dopo Battle.net (Blizzard) e Westswood Chat (a proposito, è iniziata la selezione dei 3000 beta tester che si sfideranno 50 alla volta con Sole Survivor, attesissimo upgrade di Command & Conquer), allieterà le ore di tutti i videogiocatori l'Activision Gaming Service che, stando alle parole del CEO Bobby Kotik, sarà un servizio completo, spaziando dal multiplayer alla chat line, dalle classifiche alle aree di upgrade e download, insomma una sorta di paradiso per i videomaniaci della rete. Inoltre sembra che tutti i prossimi titoli della software house statunitense supporteranno questa modalità multigiocatore e con giochi del calibro di Dark Reign e Net Storm, oltre che del già pubblicato Interstate 76, ci sarà proprio di che divertirsi. Oltre a questa interessante notizia, la Activision ha anche annunciato l'uscita di due titoli per DVD. Si tratta di Spycraft, The Great Game e Muppet Treasure Island. Sequenze interamente rimasterizzate per godere appieno dei vantaggi dello standard MPEG2 e sonoro interamente ricompilato saranno le chicche che il nuovo sistema di supporto consentirà.
Bobby Kotik si è detto ottimista sulla diffusione del DVD-ROM entro la fine dell'anno (periodo in cui saranno disponibili i due titoli citati) e sulla sua totale affermazione per il 1998.

SL

GT INTERACTIVE DA RECORD

Si chiude un ottimo primo trimestre '97 in casa GT Interactive, con un fatturato record di 93 milioni di dollari, con un incremento del 32% rispetto al medesimo periodo '96. I profitti al netto delle tasse sono ammontati a $4.5 milioni, anche in questo caso facendo segnare un incremento rispetto allo scorso anno. I buoni risultati fanno seguito a un aumento delle vendite di circa il 42%, segno che la GT attraversa un momento di grande salute, come testimoniano le parole del suo presidente e CEO Ron Chaimowitz: "Abbiamo colto gli obiettivi che ci eravamo prefissati per questo trimestre, allargando il nostro share di mercato sia nei settori a prezzo pieno che nel budget. In questo momento siamo pronti per lanciare la più impressionante linea di titoli che la nostra compagnia ricordi, tra i quali il nostro primo gioco per N64 (Hexen, NdR) e oltre 30 titoli per le altre piattaforme, che abbiamo mostrato per la prima volta all'E3". Per avere un'idea dettagliata di questi nuovi titoli, vi rimando allo speciale GT Interactive che trovate su questo stesso numero di TGM. Nel frattempo, la GT ha anche raggiunto un importante accordo con la Epic Megagames attraverso il quale si è accaparrata i diritti di pubblicazione e distribuzione di uno dei giochi più attesi dell'anno, Unreal.

THE HIDDEN TRUTH: LA VERITÀ E' LA FUORI

Gli appassionati di fantascienza e ufologia dovrebbero decisamente dare un'occhiata a Hidden Truth, un CD-ROM in HTML che rappresenta il risultato di un'approfondita ricerca sull'argomento. Il prodotto, edito da Sadeness Software, non è la classica ricerca pedante, piena di dati utili solo a un ipotetico archivio universitario. Ci sono delle categorie principali di argomenti (informazioni sugli UFO, episodi paranormali, UFO nella cinematografia e nella letteratura, i segreti governativi...), dalle quali poi si dipartono ulteriori sotto-categorie atte a presentare ordinatamente le informazioni. La grafica è accattivante. Gli episodi più controversi della storia dell'ufologia, come il "Caso Roswell", sono analizzati a fondo. Di per sé la gran parte del materiale è presente su Internet ma, soprattutto quando si tratta di decine di megabyte di MOV e AVI o di lunghe interviste in WAV, è sicuramente meglio averlo già pronte sul CD. Il formato HTML assicura la possibilità di leggerlo da un qualsiasi computer che abbia un browser (non ci sono frame a complicarvi la vita). Se dovete fare una ricerca o siete degli appassionati, sembrano sessantamila Lire spese bene.

Alessandro La Spada

I VIDEOGIOCHI NON FANNO MALE

Qualche tempo fa, alcuni eminenti giornalisti della stampa nostrana non mancarono di bombardare impunemente il mercato dei videogiochi, ormai capro espiatorio di tutti i mali della società: in quel caso emerse che il nostro divertimento preferito rappresentava la causa scatenante dell'epilessia (roba da rideret, direbbe il Bossetti). Satanisti, killer, maniaci e malati terminali, i videogiocatori si sono sentiti addossare ogni possibile colpa in questi ultimi anni, ma per fortuna al mondo esistono persone intelligenti e coerenti che prima di puntare il dito contro ci pensano due volte (se non di più). In questa ristretta élite troviamo l'équipe neurologica dell'ospedale di Bellagio (nei pressi di Bologna), che durante uno studio sulle possibili cause dell'epilessia è arrivata a delle conclusioni veramente positive.
La ricerca ha coinvolto un gruppo di persone dai 12 ai 25 anni, sottoposte per oltre dodici mesi a terribili esperimenti di laboratorio: pensate, non solo li hanno fatti giocare per ore a Super Mario Bros, ma addirittura non gli hanno nemmeno risparmiato lunghe sessioni davanti alla televisione e interminabili serate in discoteca sotto le luci abbaglianti e intermittenti delle strobo. Monitorati con encefalogrammi, hanno decretato un unico risultato: nulla di tutto ciò può essere considerato l'elemento scatenante dell'epilessia. Solo infatti in soggetti predisposti (magari latenti) può insorgere una crisi epilettica: in questi casi gli studiosi consigliano di utilizzare televisioni a 100Hz e di rimanere sempre in ambienti ben illuminati.
Che dire? Noi queste cose le sapevamo già, ma ora che abbiamo la conferma scientifica potremo finalmente ribattere, dati alla mano, con certi "scribacchini" dalla notizia facile...

TMB

RAYMAN DESIGNER: DUSTIN OFFMAN SI DÀ ALLA PITTURA

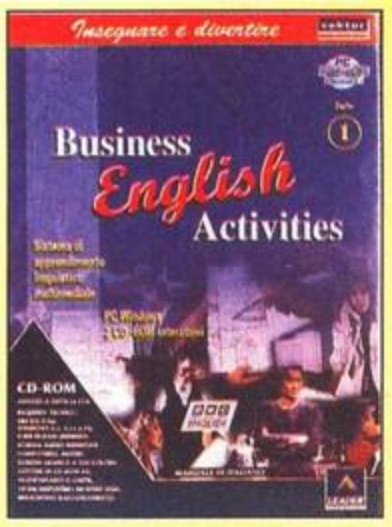
Ovviamente il celebre attore non c'entra nulla col Rayman della Ubi Soft, ma la tentazione di citare il bellissimo film (in realtà Rain Man) girato in coppia con Tom Cruise era irresistibile, per cui beccatevi questa notiziuola veloce, veloce da leccarsi le orecchie... (Ezio Greggio, torna tra noi...).
Il coloratissimo platform della casa di Pod sta infatti per tornare sui nostri monitor, non con un banale seguito (che comunque non mi dispiacerebbe affatto... NdSS) ma con un interessantissimo editor di livelli che sembra strutturato in maniera perfetta. Interamente gestibile sotto Windows 95, Rayman Designer consegnerà nelle mani di tutti gli appassionati gli stessi tool grafici che hanno consentito agli autori di realizzare il gioco originale, permettendo a chiunque di cimentarsi nella creazione di qualche scenario ambientato nei sei magici mondi del buffo personaggio senza braccia e senza gambe.
La cosa ancor più interessante è che sul sito della Ubi Soft ci sarà una sezione interamente dedicata a questi livelli personalizzati e sarà possibile scambiare idee, mappe e altro materiale sul celebre platform game. Sarà anche disponibile una sorta di guida in linea alla realizzazione dei livelli e una serie di suggerimenti su come portare a termine quelli già fatti. I più pigri, infatti, non temano, perché oltre all'editor il CD conterrà anche dei livelli, 24 per l'esattezza, inediti e già pronti da giocare.

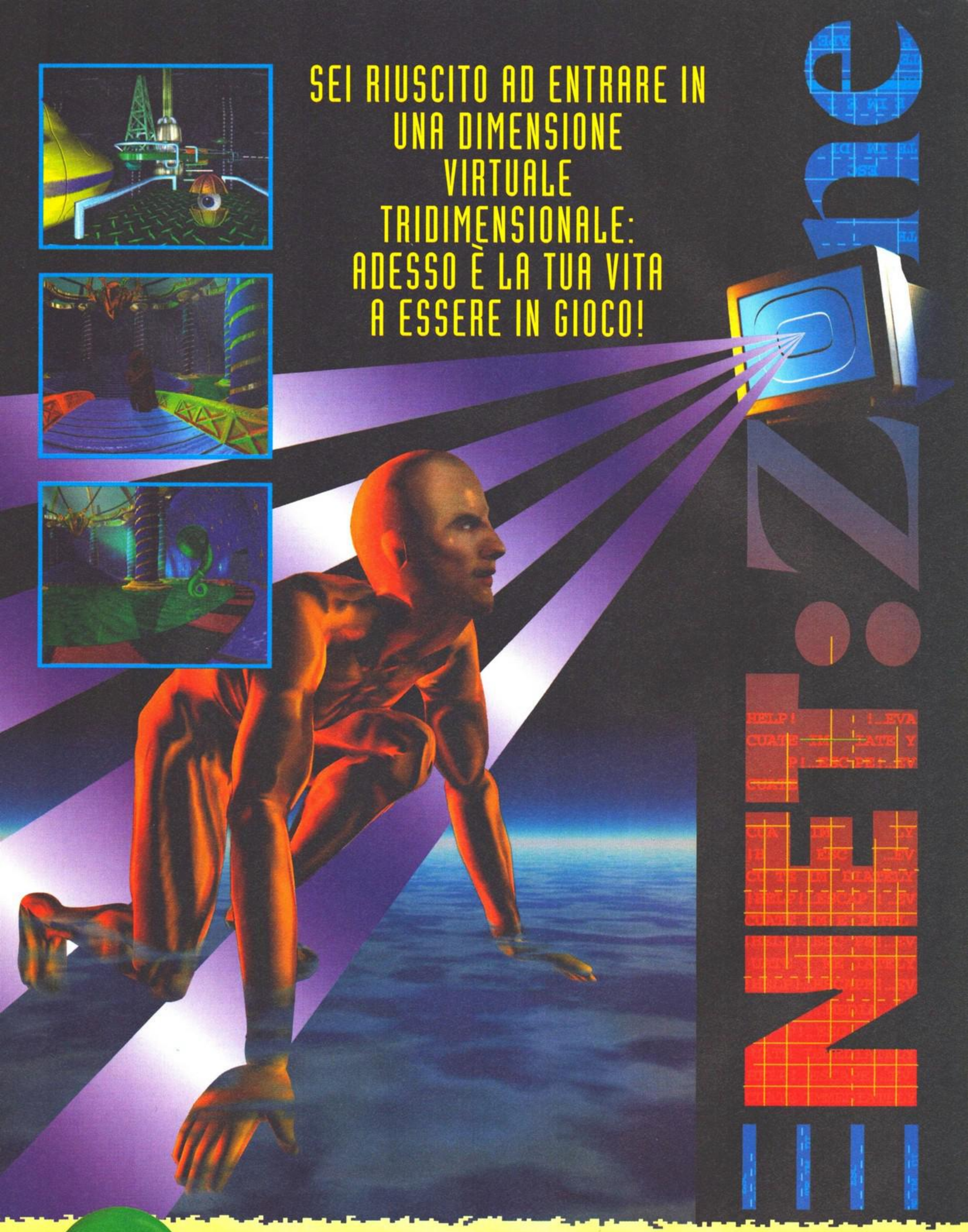
Stefano Lisi

IL MANAGER PARLA INGLESE? NO PROBLEM!

Leader Distribuzione ha annunciato l'uscita, in cooperazione con la BBC, una società britannica che si occupa di istruzione a vari livelli, di Business English, un corso interattivo d'inglese aziendale espressamente dedicato a chi ha spesso a che fare con interlocutori stranieri. La conoscenza della lingua inglese è ormai imprescindibile per qualsiasi occupazione e spesso l'abc che si impara sui banchi di scuola oltre l'abbordaggio di una sventola bionda non consente di andare. Per venire incontro alle esigenze di professionisti e di chiunque volesse migliorare l'utilizzo della lingua dei padri pellegrini, ecco dunque questo corso professionale, tanto completo ed esauriente quanto funzionale e immediato.
Il corso è strutturato in due sezioni vendute separatamente e composte ciascuna da due CD. Nella prima si insegnano le nozioni base per la "sopravvivenza" all'estero e per sostenere una conversazione costruttiva in ambito lavorativo. Organizzare un viaggio, evitare figuracce al ristorante, presentare sé stessi e la propria azienda, sono solo alcuni degli esempi di situazioni che vi verranno presentate in questa sezione. Nella seconda parte del corso, invece, vengono trattate tematiche più avanzate nel campo degli affari. Si presenta come gestire e illustrare una ricerca di mercato, come affrontare cambiamenti nella pianificazione aziendale, come analizzare la concorrenza e tante altre sfaccettature dell'attività aziendale o comunque di management.
Moltissime immagini e filmati, nonché uno svolgimento snello e accattivante, sono le caratteristiche che ne dovrebbero decretare un buon successo.

Stefano Lisi




SEI RIUSCITO AD ENTRARE IN
UNA DIMENSIONE
VIRTUALE
TRIDIMENSIONALE:
ADESSO È LA TUA VITA
A ESSERE IN GIOCO!
Dice
Z
VERSIONE IN ITALIANO
FINSON
Distributore esclusivo per l'Italia: FINSON srl
Via Cavalcanti, 5 - 20127 Milano (ITALY)
Telefono (02) 2831121 r.a. - Fax (02) 2840254
e-mail: finson@finson.it - www.finson.com

TGM NEWS

CARMAGEDDON, FINE DEI PROBLEMI?

Sembra che, finalmente, Carmageddon possa avere via libera: la pubblicazione del gioco, i cui contenuti hanno sollevato un vespaio di polemiche, è stata infatti osteggiata da più parti, cosa che ne ha effettivamente procrastinato l'uscita sino a pochi giorni fa. Sembra che, finalmente, dal 20 giugno il gioco sia disponibile nei negozi inglesi, con il resto d'Europa a seguire a breve. Ciò è stato possibile grazie ad un sostanziale compromesso che ha portato all'eliminazione del sangue "rosso" presente nel gioco, in favore di un più anonimo (e meno divertente) liquido verde. La questione è cominciata oltre un mese fa, quando il distributore ufficiale del gioco targato Sci, la JM Interactive, si era letteralmente rifiutato di ottemperare ai debiti contrattuali, bloccandone di fatto la pubblicazione. La Sci ha così siglato un nuovo contratto con un altro distributore, la Pinnacle, ma a quel punto erano già insorte le proteste di decine di associazioni che chiedevano la cancellazione del titolo. Ora resta da vedere quando e in che forma il gioco farà la sua comparsa negli altri paesi europei: sembra confermato che anche la versione italiana avrà il "sangue verde", mentre per quella tedesca potrebbero dover sparire anche le più piccole tracce di liquido.

ANNO 2000, FINE DEL BUG?

Sembra finalmente conclusa la vicenda "anno 2000" per i sistemi informatici: la Computer Associates International sostiene infatti di avere sviluppato un software capace di eliminare il problema, insegnando ai computer come gestire le date posteriori alla fatidica data. La CA ricopre attualmente la posizione di secondo produttore di software al mondo, e ha sviluppato una tecnologia capace di convertire 1 milione di linee di codice Cobol MVS, uno dei più diffusi linguaggi di programmazione, in meno di 15 giorni. Precedenti tecnologie di questo tipo impiegavano un tempo maggiore, mentre sarebbero necessari dai 200 ai 300 giorni per svolgere le stesse operazioni manualmente. Il programma, chiamato CA-Fix/2000, funziona così: determina una data del ventesimo secolo che vada fatta interpretare al calcolatore come "punto di non ritorno", ad esempio il 1960. Ogni data precedente o successiva viene così gestita correttamente, in maniera tale da aggirare il difetto di interpretazione che forza i computer a riconoscere come 1900 il doppio zero finale dell'anno 2000. Il prodotto sarà ufficialmente disponibile dal prossimo 13 luglio, anche se il prezzo di vendita ancora non è stato stabilito. Attualmente, programmi di questo tipo vengono a costare da 1 a 2 dollari per ognilinea di codice convertito. Data la sua posizione di leadership, però, la CA potrebbe diventare l'azienda numero uno nel mercato "dell'anno 2000".

GROVE: LA PITTAFORMA PER I GIOCHI E' IL PC

La piattaforma definitiva per i videogiochi è, nel presente come nel futuro, il Personal Computer e non la console. Andrew Grove, presidente della Intel, ha sostenuto ben due conferenze all'E3 di Atlanta rivelando e spiegando questa sua convinzione. Il PC offre, secondo Grove, le migliori possibilità per un'espansione del mercato videoludico, soprattutto perché copre una fetta di pubblico molto più vasta di quella, ridottissima, delle console, che sono generalmente riservate ad una fascia d'età compresa tra 7 e 18 anni. E mentre il 90% degli utenti di console sono maschi, il 45% dei PC è posseduto da donne. La Intel era presente in maniera decisa allo show per presentare il Pentium II, il processore che dovrebbe costituire la base della perfetta macchina da gioco. Ovviamente le reazione a questo modo di pensare non si sono fatte attendere: Howard Lincoln della Nintendo definisce l'idea "priva di senso" e sostiene che la storia del PC che supera le console nel campo dei giochi è ormai vecchia e superata. Ad onor del vero, comunque, la maggior parte dei titoli importanti che si sono visti all'E3 giravano su console. Grove non si dà per vinto e ha anche messo in piedi alcune dimostrazione pratiche per dimostrare che, a livello di grafica e sonoro, un PC basato su Pentium II è equivalente, se non superiore, alle macchine Nintendo e Sony. La sua speranza è che i prezzi di questi sistemi scendano sotto il tetto dei 1500-2000 dollari entro Natale, ma anche in questo caso il vantaggio del prezzo resterà di gran lunga favorevole alle console, che si vendono ora per meno di 150 dollari.

LA ELECTRONIC ARTS SI DA' AL 3DFX

La Electronic Arts si muove con decisione nel campo 3Dfx: la compagnia di San Mateo ha infatti annunciato l'intenzione di voler acquistare parte del capitale azionario della 3Dfx Interactive, e di distribuire una nuova scheda basata sul chipset Voodoo. Tale scheda è progettata e costruita dalla Intergraph, e sarà simile alla Stingray 128, cioè offrirà su in un unico prodotto funzionalità 2D e accelerazione 3D con il chipset Voodoo Rush. La configurazione base prevede 6MB di RAM , con un costo iniziale vicino ai 230 dollari, ovvero circa 70 in meno rispetto alla Hercules. Riguardo all'acquisto delle azioni, sembra essere tramontato il progetto della Sega, inizialmente segnalata come la compagnia maggiormente attiva nel campo, anche per via delle voci riguardanti il progetto Black Belt: resta comunque confermato l'acquisto, anche se in misura radicalmente inferiore rispetto alle previsioni. La grande "S" acquisirà circa 700.000 dei 4.200.000 di azioni messe sul mercato. La EA, dal canto suo, prevede un investimento pari a oltre 3 milioni di dollari, che le garantirebbero circa 300.000 azioni. Resta da chiarire quale sia il vero interes-

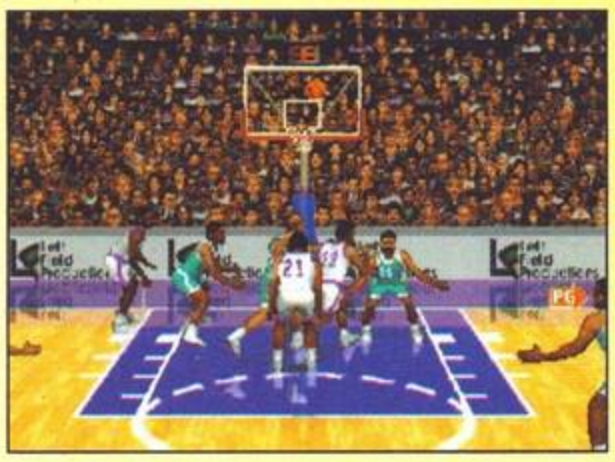
IL TRIONFO DEL BASKET DA STRADA

Adidas Streetball Challenge 97, definita da molti come la manifestazione multimediale del terzo millennio, sta letteralmente spopolando lungo le strade e nelle piazze di tutta Italia. In attesa delle finali a Milano il 13 e il 14 settembre, lo strano circo colorato si sta muovendo per la penisola, raccogliendo un numero di appassionati e di curiosi sempre maggiore.
Leader Distribuzione è sponsor tecnico della manifestazione, al pari di Adidas e altri marchi ben noti nel settore dello sport giovanile. Accanto a campi da basket, calcetto e volley, infatti, è stata allestita un'area dedicata alla tecnologia, con computer IBM e titoli distribuiti dalla nota casa di Varese, tra cui il recente Rac Rally Championship.

Stefano Lisi

IL GIOCO DEL CESTINO

Penso che questo mese si sia verificato uno dei più esplosivi overload che la storia di TGM ricordi, nonostante le centoquaranta pagine redazionali che, è bene ripeterlo per i più distratti, supera il numero di pagine complessivo delle riviste concorrenti. Mentre i nostri superiori erano a Vegas, sono arrivati quattro o cinque giochini che, ignari della loro sorte, sarebbero finiti inesorabilmente all'interno di queste Voci di Corridoio, a meno che non si fossero rivelati dei gran titoli.
Visto che ci troviamo qui, avrete già capito come è andata a finire, per cui lasciatemi parlare di Slam'n'Jam, un gioco di basket "sponsorizzato" da due fra i cinquanta giocatori più forti di tutti i tempi, la formidabile coppia formata da Kareem Abdul Jabbar e Magic Johnson. Dalle foto poste sul retro della confezione si presagisce che il titolo non è poi un granché, ma una volta caricato il programma si scopre che in realtà le cose stanno molto peggio; anzitutto la grafica è interlacciata e vi lascio quindi immaginare che vivacità di colori possano garantire immagini composte da una riga sì e una no.
Al di là di questo, le opzioni sono molte e consentono di disputare esibizioni, play-off e interi campionati, anche nel consueto e immancabile multiplayer. Il database di giocatori presente è decisamente corposo e ogni atleta è valutato in base a numerosi parametri, fra i quali la resistenza fisica: se decidete di attivare l'apposita opzione, vi troverete alle prese con la necessità di operare sostituzioni e di gestire oculatamente la panchina, a meno di non voler arrivare alla fine dell'incontro coi vostri migliori giocatori esausti. Il controllo della squadra è sufficiente, dal momento che a esso sono riservati alcuni tasti che consentono di chiamare un blocco e far allontanare i propri compagni dalla palla da noi posseduta, in modo da cimentarsi in un uno contro uno; non manca il tasto del turbo che, premuto congiuntamente a quello del tiro, consente di effettuare schiacciate clamorose e altre simili prodezze.



A questo punto avrete una minima idea riguardo al gioco, ma giungiamo al commento: il titolo è assolutamente opaco e assomiglia ben poco a un gioco di basket. Al di là delle schiacciate con "stacco" a partire dalla linea dei tre punti e di salti dei giocatori che a momenti superano il tabellone col femore, in nessun momento si ha davvero la sensazione di cimentarsi in quello che a mio parere è lo sport più bello del mondo (mi riferisco al basket americano, non a quella schifezza che si vede in Europa). L'assenza di qualsiasi schema e l'eccessiva confusione che regna sovrana in ogni azione, mi porta alla conclusione di consigliare questo Slam'n'Jam solo a coloro che siano realmente appassionati di simulazioni cestistiche.

Mauro Bossetti

PESCARE CON LA MOSCA AL NASO

In effetti potrebbe essere un ottimo sport per il Simonetto che, non accorgendosi del simpatico insetto posto nei dintorni delle sue narici, si cimenterebbe in una serie di starnuti che farebbero scappare i pesci dei fiumi posti nelle vicinanze; tutto ciò, naturalmente, completamente ignaro della situazione e dei beffeggi che gli rivolgerebbe il Bossetti.
"The Art of Fly Fishing" è finito fra queste pagine non già a causa di una qualità sotto la media, bensì perché il titolo è esageratamente di nicchia e può interessare solo una limitata fetta di videogiocatori, gli appassionati cioè della pesca. Parlo di passione perché anche il sottoscritto, alla tenera età di quattordici anni (mi sembra sia passato un secolo) si dilettava a "tirar su" cavedani e arborelli nei ruscelletti di Gaggiano e dintorni; poi, l'inquinamento ha provocato una strage e, attualmente, è possibile pescare solo nelle famigerate cave.
Se avete ancora la passione per la pesca, sappiate che questo titolo si è rivelato estremamente raffinato e completo, anche se avremmo preferito che la sezione enciclopedica fosse ulteriormente ampliata dal punto di vista quantitativo dei contenuti. La qualità della grafica è eccellente, come pure quella delle animazioni del fiume; anche il sonoro si difende egregiamente. Mi sono soffermato su questi aspetti, dal momento che in un titolo di pesca l'estetica è decisamente importante; in ogni caso, sappiate che potrete dilettarvi in diciotto differenti posti adatti alla pesca a mosca (è infatti questa la specialità che viene simulata nel gioco), dislocati su tre fiumi decisamente suggestivi. Il comportamento dei pesci è ricreato alla perfezione e, dal momento che sono previste numerose variazioni delle condizioni atmosferiche, ogni partita è in pratica differente dalla precedente. L'interfaccia è decisamente funzionale e dovrete servirvi del vostro mouse in modo da imitare i movimenti della canna da pesca; i meno esperti potranno servirsi delle decine di aiuti e consigli presenti nel database, ma il top lo si ottiene nelle competizioni contro avversari computerizzati.
Se avete voglia di pescare un qualsiasi pesce virtuale, ora sapete dove andare. Però, promettetemi che non friggerete il monitor (uhm, questa è una tipica battuta da Simonetto, mi sa che sto peggiorando...).

Mauro Bossetti

IL JOYSTICK CON UNA MOSSA IN PIU'

Più passa il tempo, più è ampia la possibilità per i videogiocatori di ricreare le emozioni di un cabinato da sala in casa propria, collegando al proprio computer tutta una serie di simpatiche apparecchiature che lo fanno somigliare all'Enterprise. L'ultima di queste chicche è da tenere però in seria considerazione: si tratta del SideWinder Force Feedback Pro di Microsoft, ovvero il primo joystick dotato, appunto, di force feedback. In sostanza, questo joystick vi trasmette le sensazioni realistiche del mezzo o del personaggio che state controllando, non limitandosi però agli effetti canonici come il rinculo delle armi, ma spingendosi anche laddove non sembrava possibile: sentirete la forza centrifuga, potrete distinguere chiaramente da quale direzione proviene la spinta, insomma, vi sembrerà di stare dentro al videogioco. Quale videogioco? La confezione del SideWinder comprende già tre grandi titoli in grado di supportarlo: Interstate '76 della Activision, MDK e Star Wars: Shadow of the Empire. State certi però che la lista dei giochi in grado di funzionare con questo marchingegno non sarà corta: all'E3 di Atlanta il force-feedback sembrava già uno standard acquisito. Non a caso titoli come Unreal, F-22 Raptor, Riot, Daytona USA Deluxe, Red Baron II, F1 della Ubisoft e tanti altri saranno già predisposti per supportarlo. E se avete paura che l'uso del joystick possa mettere in crisi le prestazioni del computer, ricredetevi, perché tutto il lavoro è gestito da un microprocessore a 16-bit montato all'interno della stessa periferica (che in verità è di per sé piuttosto grossa). L'unico difetto sembra per ora essere il prezzo, che non dovrebbe essere proprio stracciato: ve ne sapremo dire di più quando il nuovo SideWinder comincerà ad essere distribuito ufficialmente (dipenderà dal ricarico che mediamente i negozianti di ogni nazione tendono a porre sulle merci che vendono: negli USA si parla di circa 150$ mentre in Francia dovrebbe costare attorno ai 200$; in Italia ancora non si sa... NdSS).

JP

SURFACE TENSION

FINSON

Distributore esclusivo per l'Italia: **FINSON srl**
Via Cavalcanti, 5 - 20127 Milano (ITALY)
Telefono (02) 2831121 r.a. - Fax (02) 2840254
e-mail: finson@finson.it - www.finson.com

se che sta dietro a questa mossa: alla Electronic Arts si limitano a dichiarare che il mercato PC sta definitivamente volgendosi verso il 3D, in una forma o nell'altra, e che loro intenzione è supportare gli standard che emergeranno. Ulteriori dettagli, almeno finora, non sono stati rivelati.

LA VIRGIN CONQUISTA VOYAGER

La Virgin ha acquisito i diritti esclusivi di licenza per la serie Star Trek:Voyager: l'accordo, stipulato con la Paramount Television, prevede la pubblicazione di una serie di titoli dedicati sulla quarta incarnazione della popolare saga. Sono ormai decine i giochi per varie piattaforme che sfruttano i personaggi originariamente creati da Gene Roddenberry, e il loro successo è stato sempre mediamente alto, con l'eccezione di Deep Space Nine, che non ha mai conquistato il pubblico né in forma videoludica né a livello televisivo. I primi due titoli targati Virgin dovrebbero uscire nel 1999 e nel 2000, ed è presumibile che ricalchino fedelmente le avventure narrate in Voyager, nel quale un equipaggio si ritrova sperduto a vagare nelle regione più remote dello spazio esterno.

INTEL E DIGITAL FANNO LA PACE?

Il Wall Street Journal sostiene che Intel e Digital stiano attualmente sostenendo alcuni colloqui per giungere a una soluzione pacifica e "indolore" della loro disputa sui brevetti, che rischia di portare i due produttori faccia a faccia in tribunale. Sembra che la Digital sia, infatti, più interessata a strappare a Intel accordi di qualche tipo sulla produzione dei microchip, piuttosto che a trascinarla di fronte alla corte rovinando definitivamente dei rapporti già in bilico. I colloqui sarebbero affidati a Robert Palmer, CEO di Digital, e Craig Barret, presidente di Intel. Palmer avrebbe già fatto trapelare qualche richiesta, come per esempio contratti esclusivi di licenza su un nuovo chip che sarebbe attualmente in fase di sviluppo presso la Intel. Nessuna delle due compagnie ha, però, ancora preso posizioni ufficiali sul caso.

LA GUERRA DEI 56K BPS E' GIA' FINITA?

Lo standard X2 della U.S.Robotics potrebbe, incredibilmente, uscire sconfitto dalla guerra dei 56k bps: la fusione con 3Com, ufficializzata da pochi giorni, potrebbe infatti portare alla produzione di un nuovo modello targato USR ma basato sullo standard K56Flex, ovvero quello della concorrenza. Le proiezioni di diffusione assicurano che, entro settembre, la base installa di modem X2 non supererà la 100.000 unità, mentre i K56Flex avranno conquistato oltre un milione di utenti. Questo chipset è prodotto dalla Rockwell e supportato da compagnie come Lucent e Cisco, e nonostante questi nomi possano suonare ignoti per la maggior parte dei consumatori, la loro penetrazione a livello aziendale e dei mercati professionali potrebbe decretarne la vittoria finale. Messa alle strette, la USRobotics sarebbe costretta a supportare lo standard avversario, anche se al solo fine di non perdere un mercato che si prospetta così ricco. In casa 3Com, un'ostinazione del genere non si verificherà di certo. Fate attenzione alla vostra scelta, dunque, se siete in procinto di acquistare un modem a 56K.

JOBS VENDE 1.5 MILIONI DI AZIONI APPLE

La voce circolava incontrollata da tempo, ma la conferma ufficiale della notizia è finalmente giunta: 1.5 milioni di azioni Apple sono state vendute, e pare appartenessero al co-fondatore e mentore della compagnia Steve Jobs. Il prezzo di vendita dovrebbe aggirarsi sui 22.5 milioni di dollari, anche se alla Apple si sono ben guardati dal confermare che le azioni fossero proprio di Jobs, limitandosi ad avvallare la notizia della vendite. Cosa potrebbe significare questa mossa? Senza dubbio, che Jobs ha poca fiducia nella compagnia, e ritiene che non possa risollevarsi dal baratro in cui si trova. Ma significa anche che le tanto ventilate ipotesi di una scalata ai vertici Apple, proprio da parte di Jobs con il supporto di Larry Ellison, sono del tutto infondate: se davvero Jobs avesse questa intenzione si terrebbe care tutte le sue azioni. Nel frattempo, le previsioni degli analisti sono benevole, per la compagnie, rispetto al disastro del trimestre scorso, conclusosi con oltre 700 milioni di dollari di perdite. Anche se ancora in rosso, la Apple dovrebbe ridurre la perdita a circa 60 milioni di dollari. Amelio ha recentemente dichiarato che prevede ancora due trimestri negativi per la sua società, passati i quali tutti gli sforzi sostenuti negli ultimi mesi dovrebbero tramutarsi nei tanto sospirati profitti.

UNA LEADERSHIP DA 40.000.000$

Kingston Technologies, leader mondiale (il fatturato 1996 è stato superiore al miliardo di dollari) nella produzione di moduli di memoria per PC, workstation e stampanti, ha annunciato un piano di espansione globale della produzione volto ad aumentare la capacità produttiva dei propri stabilimenti in Europa, Asia e Stati Uniti.
Un nuovo stabilimento in Irlanda (una roba da 170.000 metri quadri) e il potenziamento della capacità produttiva negli USA saranno le prime mosse dell'operazione, che globalmente dovrebbe avere un costo di poco superiore ai 40 milioni di dollari.
Con questi miglioramenti qualitativi e tecnologici, Kingston sta ponendo le basi per garantire la qualità e la fornitura anche di quei moduli di memoria basati sulle nuove complesse architetture che domineranno il mercato nei prossimi tre anni.
E' prevista anche la realizzazione di un servizio on line e la possibilità di accedere a un negozio virtuale direttamente sulla rete. L'indirizzo del sito, in cui optrete trovare aggiornamenti e informazioni sull'iniziativa è il seguente: http://www.kingston.com.
SL

IL SOGNO DEL FARAONE

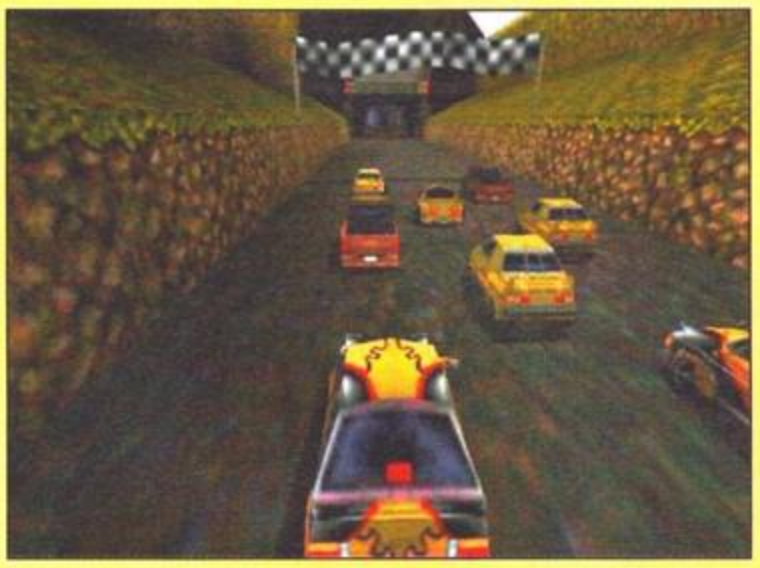
D'accordo, andiamo al sodo: voi siete un archeologo di inizio secolo, siete davvero un genio e così avete scoperto un passaggio segreto nell'ultima piramide ancora inviolata. Rompete il sigillo ed entrate, quand'ecco che l'eco antico del sogno di un giovane faraone vi circonda. Al vostro risveglio, siete faccia a faccia con le divinità Egizie Ra e Anubi, che vi sfidano a tornare nel passato per erigere una maestosa piramide, realizzando così il sogno del faraone... Questa è la storia che sta dietro a Pyramid, un gioco sviluppato da McGraw Hill Interactive e distribuito da Leader. Per assolvere al compito assegnatovi, dovete lavorare nell'antico Egitto aiutandovi soltanto con gli oggetti e la tecnologia del tempo: ci sono ben sette livelli di sfide, che si dipanano attraverso i vent'anni necessari alla costruzione della piramide. Queste sfide comprendono il lavorare con la manovalanza del tempo coordinando le opere di costruzione, risolvere i problemi scientifici e tecnologici legati allo spostamento dei materiali, imparare le antiche arti come la preparazione dei tapiri, negoziare coi mercanti per ottenere ciò che serve, e scoprire una cospirazione che minaccia il sogno del faraone. Ogni livello inizia nella Sala dei Guardiani, dove siete al cospetto di Ra e Anubi, e dove tornate ogni volta che avete completato un tassello dell'avventura. Qui potete anche ricevere lo Scarabeo Magico, da cui poter attingere preziosi suggerimenti. Per muoversi all'interno del gioco si utilizza la tecnica del volo virtuale, ispirata dalla divinità Iside. In questo modo potrete ammirare un'accurata ricostruzione 3D della Valle del Nilo sviluppata dalla Dream Quest Images. Caratterizzato da una buona realizzazione tecnica, Pyramid – Il Sogno del Faraone, richiede come minimo un 486DX2/66 e 8MB di RAM.

JP

QUAKE RALLY

Un gioco di guida con l'engine di Quake? E' questa l'idea che sta dietro al più clamoroso patch per Quake che sia mai stato concepito. Per lungo tempo Quake Rally è stato avvolto da una leggenda, tanto che pareva fosse tutta una bufala: invece esiste davvero, basta che diate un'occhiata alla foto o facciate un salto all'http://impact.frag.com, ovvero il sito Web di quei piccoli geni che hanno dato il via al tutto. Il patch è ancora in fase di sviluppo, ma è già disponibile un demo. Tra le caratteristiche del prodotto finito avremo spettacolari incidenti con le macchine che rotolano per aria, sgommate e derapate di grande realismo, armi montate sulle auto per un po' di sana distruzione, grandi salti per superare laghi o depositi di lava, e una serie di eccitanti telecamere per seguire la corsa dalla visuale migliore. Ma quelli della Impact non hanno esaurito la fantasia con Quake Rally, perché sembra stiano lavorando su Quess, ovvero un gioco di scacchi che utilizza come pedine i mostri del gioco! Insomma, ciò che non sembrava possibile sta succedendo: la popolarità del capolavoro targato id non perde colpi, e il suo engine si dimostra ancora una volta flessibile fino all'inverosimile. Se poi avete ancora fame di Quake, fate un salto a vedere le foto di Quake 2 nelle pagine Activision dell'E3: la lunga attesa è già iniziata...

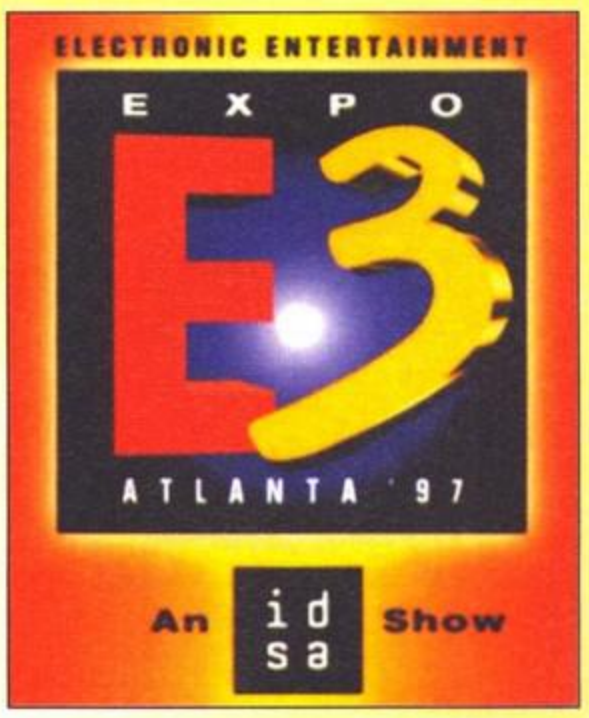
JP



L'E3 DÀ I NUMERI

La statistica è indubbiamente impressionante: 1500 nuovi titoli sono stati presentati all'E3 di Atlanta, confermando lo show come il momento più importante dell'anno per l'industria videoludica in generale, e dimostrando che l'industria stessa è attiva più che mai e che ha molto da offrire. Lo spazio espositivo coperto dalla fiera era pari a quello occupato da ben 35 campi da football e ben il 65% dei prodotti esposti aveva a che fare con l'entertainment, con un'ulteriore, decisa predominanza dei titoli action/adventure che hanno collezionato uno share del 37%. Apparizioni più o meno "speciali" alla fiera hanno permesso a tutti gli intervenuti di farsi firmare autografi o scattare foto con personaggi come Clyde "The Glyde" Drexler, Brett Favre (QB dei Green Bay Packers), Douglas Adams (autore della serie "Guida Galattica per Autostoppisti") e non ultimo l'attore asiatico che interpretava Liu Kang nel film di Mortal Kombat. Ma ciò che davvero non ci potremo dimenticare sono le bellissime Lara Croft che impazzavano di fronte al megascreen di Tomb Raider 2, le quali hanno fatto dello stand della Eidos una delle mete predilette di tutti i fortunati partecipanti. L'organizzazione della fiera è stata di ottimo livello, segno che i costi supplementari derivanti dall'utilizzo delle strutture di Atlanta (rispetto alle passate edizioni di Los Angeles) hanno decisamente ripagato. Un certo stacco si avvertiva, però, passando dalla sezione principale del World Congress Center, dove erano riunite le case più importanti (a partire dai grandiosi stand di Sega, Sony e Nintendo) al più modesto Georgia Dome, la cui attrazione migliore era fornita, in fondo, dal panorama regalato dallo stadio stesso (non capita tutti i giorni di osservare un stadio coperto da 80000 posti proprio dal terreno di gioco). La manifestazione ha totalizzato oltre 35.000 visitatori, cifra notevole questa visto che si è trattato di una manifestazione di soli tre giorni. In ogni caso, sembra confermato che per altri due anni l'E3 sarà targato Atlanta, e davvero non vediamo l'ora di poter partecipare alla prossima edizione.

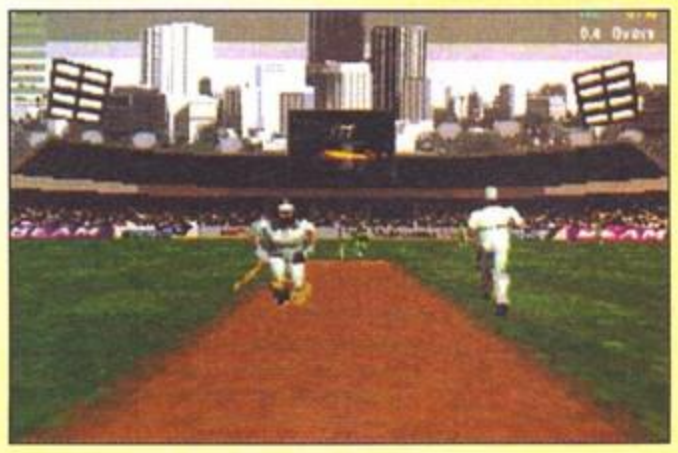
JP



EA CRICK 97?

Solo una breve menzione per questo gioco sportivo della Electronic Arts (che ci ha dato modo di rivedere un "marchio" dal passato glorioso, quello della Melbourne House), ovvero EA Cricket 97: al di là del fatto che leggendone il nome la prima volta mi erano sfuggite le ultime due lettere e che per un momento ho pensato che si trattasse di un simulatore di cambio-ruote, i fan di questo inglesissimo sport (da cui è derivato il Baseball) potranno deliziarsi con l'ultimo titolo della serie EA Sports 97, che simula, per l'appunto, il Cricket.
Il gioco si presenta in due versioni native per DOS e per Windows 95, e come al solito la seconda richiede un hardware sensibilmente più pompato della prima (DX2/66 per il DOS, Pentium per Windows), sfrutta le DirectX 2.0 e non necessita di acceleratori di sorta.
EA Cricket 97 si distingue per i commenti di due grandi personalità nel mondo dell'omonimo sport (Richie Benaud e Ian Botham), per le tecniche di motion-capture degli sprite, per la solita grafica tridimensionale dello stadio e per la fornita sezione manageriale, che permette la creazione della propria squadra e la personalizzazione di tutti i valori. E' anche possibile giocare via modem e in rete.
Noi di TGM l'abbiamo giocato e non ci sembra affatto male: i fan del Cricket sicuramente lo apprezzeranno, non solo per la qualità tecnica della programmazione ma anche per il semplice fatto che di concorrenza, questo gioco, sicuramente non ne ha molta. Intanto la Electronic Arts si sta preparando al lancio in grande stile della serie EA Sports 98, le cui specifiche sono reperibili presso il sito Internet http://www.ea.com.
A quando EA Lippa 98?

Paolone



FAI SOGNARE IL TUO COMPUTER!

WAVE Interactive

Vivid INTERACTIVE

I Cd-Rom interattivi per adulti più venduti al mondo!
Per computer MS-DOS compatibili e Macintosh

Vietata la vendita ai minori di 18 anni

Puoi trovare i titoli Wave e Vivid presso:

ALESSANDRIA (Casale Monferrato) - **SYSTEMA** - Via Sobrero 13
ANCONA - **COMPUTER UNION** - Via De Gasperi 22
ASTI - **COMPUTER 1°** - Corso F. Cavallotti 126
ASTI - **BETTA ETTORE** - Via Secondo Pia 8
AVELLINO - **MULTIMEDIA** - Via Guarini 23
BARI - **CD BARI** - Via Capruzzi 128
BARI - **METRO LEVANTE** - Via La Rotella - zona industriale
BARI - **TECA** - Via Capruzzi 252 A/B/C
BARI - **VOBIS MAXISTORE** - Via Amendola 170
BIELLA - **HOBBYLAND** - Via Bertodamo 1
BIELLA (Verrone) - **SOFTWARE SERVICE** - Strada Trossi 10
BOLOGNA - **MIXEL** - Via M. Monroe 2 c/o "Shop Ville Gran Reno"
BOLOGNA (Imola) - **SOFOS** - Via A. Costa 8/A
BOLZANO - **METRO DOLOMITI** - Via Volta 8
BRESCIA (Roncadelle) - **MIXEL** - Via E. Mattei 37/39 c/o "Le Rondinelle"
BRESCIA (Rovato) - **SISMA** - Viale C. Battisti 3
CATANZARO (Catanzaro Lido) - **RANDAZZO FILIPPO** - Viale Isonzo 420 c/o "Le Fornaci"
COSENZA (Rende) - **CONSOL POINT** - Via Vittorio Alfieri P.G
CUNEO - **COMPUTER UNION** - Piazza Europa 9
CUNEO - **L'ELETTRONICA** - Corso Roma 24
CUNEO - **ROSSI COMPUTER** - Corso Nizza 42
CUNEO (Saluzzo) - **COMPUTERLAND** - Via Mazzini 30/32
FERRARA - **ELECTRONIC TECHNOLOGY** - P.za S. Giorgio 10
FOGGIA - **INFOLAB** - Viale Colombo 144
FORLÌ - **COMPUTER VIDEO CENTER** - Via Campo di Marte 122
FORLÌ - **INFOCENTER SOLUZIONI INFORMATICHE** - Via Gramsci 146
FROSINONE (Cassino) - **PROFESSIONAL SOFTWARE** - Via G. Di Biasio 8
GORIZIA (Monfalcone) - **ARMONIA COMPUTERS** - Via Valentinis 3/C
L'AQUILA (Avezzano) - **PIEMME** - Via Amendola 25
LECCE - **LINEA UFFICIO** - Via B. Mazzarella 31/33
LUCCA (Viareggio) - **GENIUS COMPUTER** - Via M. Coppino 113
MILANO - **CD MILANO 2** - Via A. Costa 33
MILANO - **CD MILANO 4** - Piazza Clotilde 8
MILANO - **CD MILANO 5** - Piazza Cadorna 13
MILANO - **COMPUTER UNION** - Via Maestri Campionesi 25
MILANO - **COMPUTER UNION** - Via S. Galdino 5
MILANO - **PHOTO DISCOUNT** - Piazza De Angeli 3
MILANO - **STARGAMES** - Piazza Durante 36
MILANO (Cesano Boscone) - **COMPUTER UNION** - Via Milano 42
MILANO (Cesano Boscone) - **PENATI** - Viale Isonzo 29
MILANO (Corbetta) - **PENATI** - Via Simone 49/D
MILANO (Pero) - **AEL** - Via Olona 30
MILANO (Seregno) - **GIOCACOMPUTER** - Via Cadore 253
MILANO (Vimodrone) - **PROXIMA** - Strada Padana Superiore 292 c/o "Città Mercato"
MODENA - **CLOE SYSTEM** - Via Emilia Ovest 234
MODENA - **FERRARI GIOVANNI COMPUTER** - Via G. Barbieri 30
NAPOLI - **COMPUTER HOUSE** - Via Bosco di Capodimonte 72/A
NAPOLI - **DS TEAM** - Centro Direz. Isola E4 Pal. Fadim
NAPOLI - **IDC** - Viale Augusto 136
NAPOLI - **TOP MEDIA SERVICE** - Via Miroballo al Pendino 14
NAPOLI (Torre Annunziata) - **DAFNE SISTEMI** - C.so Umberto I 311
NAPOLI (Vico Equense) - **COMPUTERLANDIA** - Via Nicotera 58
NOVARA - **PENATI** - Via Mattei 29
PADOVA - **COMPUMANIA** - Via C. Leoni 32
PADOVA - **COMPUTER SHOP** - Viale Venezia 61 c/o "Giotto"
PADOVA - **GENESI** - Via Morgagni 6
PADOVA - **SARTO** - Piazza Eremitani 17
PARMA - **CLOE SYSTEM** - Via Trento 1/D
PARMA - **WENT INFORMATICA** - Via Fratti 30
PAVIA (Vigevano) - **PENATI** - Via delle Industrie 321
PERUGIA (Città di Castello) - **WARE** - Via Cairoli 1
PESARO - **MEDIA SHOP** - Via Lanza 42
PISA (Pontedera) - **CD PISA** - Piazza Martiri della Libertà 25
PORDENONE - **ARMONIA COMPUTERS** - Viale Grigoletti 92/A
PORDENONE (Porcia) - **FABBRO** - Corso L. Zanussi 1/D
RIMINI - **CD RIMINI** - Via XX Settembre 1
ROMA - **CD ROMA** - Via Anastasio II 338/340
ROMA - **COMPUTER UNION** - Via Casoria 20
ROMA (Ciampino) - **CGS COMPUTER ASSISTANCE** - V.le Roma 81/83
SALERNO (Battipaglia - **ELECTRONIC SYSTEMS** - Via del Centenario 113/117
TORINO - **ALEX COMPUTER** - Via Tripoli 179/B
TORINO - **COMPUTER UNION** - Via Oulx 14/L
TORINO - **COMPUTER UNION** - Via Valperga Caluso 18
TORINO - **EVOLUZIONE COMPUTERS & GAMES** - Corso Francia 11 bis/C
TORINO - **G.L.M. TRADING** - Piazza Derna 231/int.12
TORINO - **MAGLIOLA** - Via N. Porpora 1
TORINO - **START COMPUTER** - Via Fidia 21/B
TORINO (Grugliasco) - **ALEX COMPUTER** - Via Crea 10 c/o "Le Gru"
TRENTO - **ELETTROCASA** - Via del Commercio 61/2
TRENTO - **ROVERETO EXPERT** - Via Goccia d'Oro 13
TREVISO - **MIDIMEDIA** - Piazzale Pistoia 10
TREVISO (Castelfranco Veneto) - **VIRTEK** - Borgo Treviso 31
TREVISO (Castelfranco Veneto) - **ZEROBYTE** - Via V. Veneto 11
TREVISO (Susegana) - **ARMONIA COMPUTERS** - Via Conegliano 33
UDINE - **ARMONIA COMPUTERS** - Via Roma 47
UDINE (Torreano di Martignacco) - **MIXEL** - Via Cotonificio 22 c/o "Città Fiera"
VENEZIA - **MA.RO.** - Via Dante 4/4A
VENEZIA (Marcon) - **MIXEL** - Via E. Mattei 1/B c/o "Vallecenter"
VERONA - **MEGABYTE 3** - Via XX Settembre 18
VERONA - **METRO ADIGE** - Via Torricelli 17
VERONA (Lugagnano di Sona) - **MIXEL** - c/o "La Grande Mela"
VICENZA - **COMPUTEL** - Via Monte Grappa 22
VICENZA - **COMPUTER SHOP** - S.S. 11 Padova sup. 60 c/o "Palladio"
VICENZA - **MEGABYTE 5** - Contrà Mure Porta Nuova 26/28
VICENZA (Torri di Quartesolo) - **MIXEL** - Via Pala 20 c/o "Le Piramidi"

Distributore esclusivo per l'Italia: **FINSON srl**
Via Cavalcanti, 5 - 20127 Milano (ITALY)
Tel. (02) 2831121 r.a. - Fax (02) 2840254
e-mail: finson@finson.it - www.finson.com

Sì, inviatemi il catalogo aggiornato gratuito dei prodotti VIVID!

Nome/Cognome _____

_____

Indirizzo completo _____

_____

_____

Inviare a: Finson srl - Via Cavalcanti, 5 - 20127 Milano

TGM 07/97

INTERNET? HTML? JAVA?

in 8 settimane!!?

EUREKA!

PROGRAMMARE in HTML & JAVA

Diventare "web-master" in 8 settimane!

Un corso interattivo formato CD rom, nel quale il maestro virtuale vi fa da guida e 'teacher', con tutoria a pieno schermo che vi permettono di seguire passo passo ogni lezione.
L' interfaccia dinamica consente una facile navigazione dei tutorial e non occorre installare alcun software per poter usare la collana EUREKA!

XENIA
EDIZIONI

Da Maggio, per otto settimane consecutive, nell'edicola sotto casa vostra.

(Se non trovate la collana "EUREKA!" nell'edicola vicino a casa vostra...TRASLOCATE!)

SPEEDY SOFT

Tel. 0766.35651/2 r.a Fax 0766.35652

Telefonate al nostro servizio **NOVITÀ** ANTEPRIME

Indirizzo Internet http:\\www.speedysoft.com

TELEFONATE PER PRENOTARE LE NOVITÀ

VASTO ASSORTIMENTO AMIGA CD32 - Joystick AMIGA CD32 CON PREZZI IMBATTIBILI.
PER MOTIVI DI SPAZIO NON SONO ELENCATI TUTTI I NOSTRI TITOLI.

PC 3,5 **AMIGA CD32** **AMIGA 500 1200**

A conti fatti i nostri prezzi sono sempre più bassi!

MAGICARDS L'unico programma interamente in **ITALIANO** per l'archiviazione, la ricerca e la gestione di carte e la creazione di mazzi per **MAGIC-THE GATHERING**. Include tutte le carte di tutte le espansioni. Continui aggiornamenti. L. **49.900**
Acquistando questo prodotto con un altro titolo si ha diritto alla **SPEDIZIONE GRATIS**

OFFERTE:

PCcd AD & D FORGOTTEN REALMS (Compilation) 83.900	PCcd BIRTHRIGHT 79.900	PCcd BLOOD 83.900	PCcd CARMAGEDDON** 74.900
PCcd COMANCHE 3** 84.900	PCcd COMM. & CONQ. GOLD 81.900	PCcd CONQUEST EARTH TEL.	PCcd Data Disk Ufficiale di Red Alert COUNTER STRIKE* 39.900	PCcd DAGGERFALL 76.900
PCcd DARK FORCES 2 TEL.	PCcd DARKLIGHT CONFLICT** 86.900	PCcd DARK REIGN* TEL.	PCcd DIABLO* 73.900	PCcd Duke 3D + Plutonium DUKE 3D ATOMIC ED. 83.900
PCcd DUNGEON KEEPER** TEL.	PCcd ECSTATICA 2* TEL.	PCcd EXHUMED* 64.900	PCcd F1 GRAND PRIX 2** 76.900	PCcd Data Disk di F1 GP2 F1 GP2 EXTENSION 32.900
PCcd F22 LIGHTNING 2** 92.900	PCcd FIFA '97** 76.900	PCcd 3D Fx, Mistique FORMULA 1** 74.900	PCcd GREEN PORTAL 31.900	PCcd IMPERIUM GALACTICA TEL.
PCcd INTERSTATE '76 79.900	PCcd LORDS OF THE REALM 2 48.900	PCcd M1A2 ABRAMS 84.900	PCcd MAGIC THE GATHERING* 55.900	PCcd MASTER OF ORION 2 76.900
PCcd MDK** 78.900	PCcd MICROMACHINES V3 TEL.	PCcd MOTO RACER** 87.900	PCcd NBA LIVE '97 89.900	PCcd NEED FOR SPEED 2** 87.900
PCcd OUTLAWS* 82.900	PCcd PANDEMONIUM** 64.900	PCcd Disk di F1 GP2 PERFECT F1 GP2* 29.900	PCcd POD* 78.900	PCcd PRAY FOR DEATH* 47.900
PCcd PRIVATEER 2** 102.900	PCcd QUAKE MISSION PACK 1 E 2 (Cad.) 52.900	PCcd RED ALERT* 76.900	PCcd SCREAMER 2* 64.900	PCcd STARFLEET ACADEMY TEL.
PCcd STAR TREK GENERATIONS 84.900	PCcd STEEL PANTHERS 2 84.900	PCcd TERRANOVA** 29.900	PCcd THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER TEL.	PCcd THEME HOSPITAL** 85.900
PCcd TOMB RAIDER* 78.900	PCcd VIRTUA FIGHTER* 81.900	PCcd Warcraft 1 e Warcraft 2 beyond the dark portal in un'unica confezione WARCRAFT BATTLECHEST 83.900	PCcd 3D Fx WIPEOUT 2097 TEL.	PCcd X-COM 3 TEL.
PCcd X-WING VS TIE-FIGHTER* 92.900				

* Manuale in italiano
** Tutto in italiano

TELEFONATE PER CONSOLE PSX E NINTENDO 64

TAMAGOTCHI TEL.

AMIGA:

CHAOS ENGINE (Amiga 1200) 64.900 | FOOTBALL GLORY 39.900 | SENSIBLE SOCCER 96/97 59.900

Acquistando 3 tra i seguenti titoli a £. 34.900 si ha diritto alla spedizione ordinaria gratuita o alla urgente con spese di £. 9.000. L'offerta è valida fino ad esaurimento scorte.

ANGEL DEVOID (4 CD)	ASSAULT RIGS	BLACK KNIGHT	CHRONOMASTER	COMIX ZONE	DEADALUS ENCOUNTER	ABSOLUTE ZERO
EARTHSIEGE 2	EXTREME GAMES	FLIGHT UNLIMITED	GABRIEL KNIGHT 2	JOHNNY BAZOOKATONE	LONE RUNNER	DEFCON 5
OLYMPIC SOCCER	RAVEN	SHIVERS	THE D	THEME PARK (Italiano)	TORIN'S PASSAGE	MORTAL KOMBAT
						ZOMBIE DINOS

Disponibile l'intera gamma dei JOYSTICK: Thrustmaster, Gravis, CH Product e Interact Multimedia Product a PREZZI ECCEZIONALI. Ecco alcuni esempi:

THRUSTMASTER FORMULA T2 259.900	THRUSTMASTER GAME CARD 74.900	THRUSTMASTER GRAND PRIX 1 179.900
THRUSTMASTER TOP GUN 74.900	THRUSTMASTER X-FIGHTER 109.900	(10 pulsanti, programmabile) GRAVIS PC GAME PAD PRO 77.900
(Scheda sonora) GRAVIS ULTRA SOUND 299.900	(Per collegare 2 joystick) GRAVIS Y-CABLE 20.900	(2 pulsanti) CH PRODUCT GAMEPAD 41.900
CH PRODUCT VIRTUAL PILOT PRO 179.900	INTERACT MULTIMEDIA PRODUCT FLYING FORCE 74.900	INTERACT MULTIMEDIA PRODUCT PRO PAD 4 40.900

ACCESSORI E TITOLI PER CONSOLE A PREZZI ECCEZIONALI

DATA DISK A PREZZI ECCEZIONALI | **MANDATECI LE VOSTRE E-MAIL** | **Schede Acceleratrici DIAMOND 3D FX TEL.**

VENDITA A MINORENNI SOLO SE AUTORIZZATA DAI GENITORI - TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

APERTO TUTTI I GIORNI dal lunedì al sabato orario: 9.00-12.00 14.30-18.00

Potete acquistare telefonando, spedendo il coupon o inviando una E-mail al seguente indirizzo: speed.@etruria.net

SPEEDY SOFT - VIA DELLE CASE NUOVE, 3 - 00053 CIVITAVECCHIA (ROMA)

cognome e nome .....
via ..... n. ..... città .....
prov. ..... c.a.p. ..... tel. .....

titolo programma .....

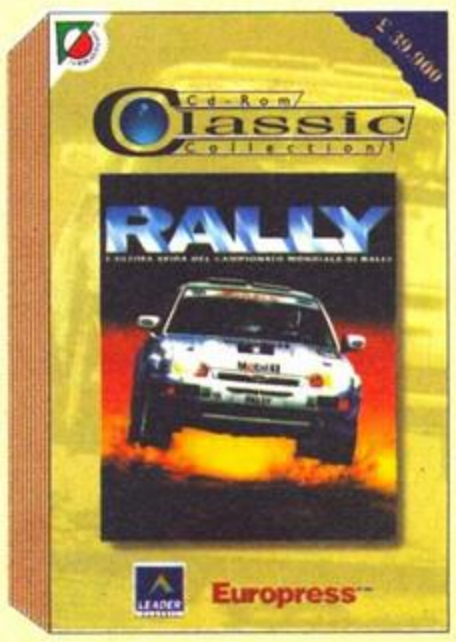
sistema .....

☐ *SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE* L. 9.000
☐ *SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE URGENTE* L. 18.000
☐ *ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE*
☐ *PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO*

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

Vuoi vedere la mia collezione di CD-ROM?

Cd-Rom Classic Collection/1



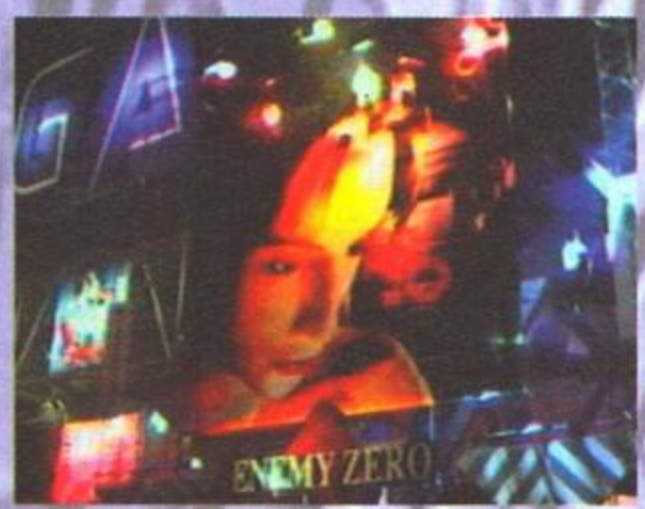
Chi mai potrà resistere ad un invito così? Lascerai tutti di sasso quando mostrerai le virtù della tua collezione CLASSIC 1.
Sono i gioielli della famiglia LEADER: i titoli più forti, gli imperdibili, gli intramontabili, completi di nuovo packing e corredati di manuale stampato, raccolti in collane speciali e disponibili ad un prezzo IRRESISTIBILE: solo 39.900 lire. E dopo che avrai stupito tutti con la tua Classic Collection 1, potrai gettarti sulla 2, sulla 3, 4, 5 etc...ci sarà la fila alla tua porta! CLASSIC COLLECTION 1, una collezione da mostrare.

CD-ROM COLLECTION 1:
Super Street Fighter - Scudetto 1 - King Quest VII - 3D Pinball - Sim Isle
Nascar 1 - Torin's Passage - Rally - Kick-Off

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: www.leaderspa.it

ATLANTA 97:
VOLEVAMO VEDERE LE OLIMPIADI, ABBIAMO VISTO L'E3!

Prendete 6 ritardatari della Xenia, caricateli su un aereo di linea dell'American Airlines, fateli divertire nei casinò di Las Vegas, "shakerateli" sulle giostre più fuori di testa della capitale del Nevada e scaricateli esausti e senza una lira in quel di Atlanta. Provate a indovinare cosa otterrete? Ma il reportage sull'Electronic Entertainment Expo di quest'anno, che domande!



Come ogni anno, anche se un po' più tardi del solito, ecco giungere sulle spesse e patinate pagine di TGM lo specialone sull'E3, questa volta spostatosi sia fisicamente che temporalmente, visto che l'edizione scorsa aveva preso vita a Los Angeles (bei tempi...) in quel di maggio mentre quella di quest'anno ha avuto luogo ad Atlanta verso la fine di giugno.
Con l'abolizione dell'edizione primaverile di quell'ETCS londinese nel quale, l'anno scorso, Max aveva dimostrato al mondo a quali punti possa giungere l'Ego di un essere umano senza freni inibitori che ne imbriglino l'Es, molti di voi cominciavano a chiedermi(ci) via e-mail che fine avessero fatto quei bei reportage dalle fiere estere: ebbene, eccovi accontentati.
La gestione in comproprietà della rivista tra il sottoscritto e lo Shogun redazionale mi impedisce (qui, in questo luogo, in questo momento e forse in questa stessa vita) di sapere con precisione quante pagine della nostra rivista siano state dedicate all'E3, ma la grafica della copertina credo lasci pochi dubbi: sono tante e, soprattutto, sono tutte realizzate con la solita cura e passione che da sempre ci contraddistingue (sono 37, il numero giusto per mancare di sicuro il pieno alla roulette. NdMax).
Giunti a questo punto, converrebbe che mi dilungassi in un qualche commento su quanto visto ad Atlanta, ma siccome voglio tenere questa parte per ultima, credo sia doveroso soffermarsi sulla prima meta del nostro viaggio, che giusto per far sì che ci si abituasse al fuso americano ha previsto una tappa a Las Vegas (e vi lascio immaginare chi abbia scelto questa destinazione). Mentre Max e Jacopo si destreggiavano cupamente tra i rutilanti tavoli del black-jack, che più che drenare loro soldi non facevano (lì i "dealer" sono quasi tutti delle donne belle, simpatiche ma sempre e stranamente con un 21 che le cava quasi regolarmente d'impiccio), il resto dell'orda redazione (e cioè io, Mirko, Marco e Alex Rossetto, il boss di Consolemania) si dirigeva la prima giornata a fare shopping lungo la più famosa "strip" del Nevada (e forse del mondo) e, la seconda, in un "tour de force" del terrore che ci ha spinti, colti da un insospettabile "machismo", a provare al mondo la nostra virilità buttandoci da torri alte 120 metri con dei cavi legati alla schiena, salire sull'ottovolante del New York-New York e farci sparare a 4G lungo l'antennone dello Stratosphere a circa 400 metri di quota. La testimonianza di questa giornata di insolita follia è tutta incisa nelle bande magnetiche della mia videocamera e, probabilmente, verrà inclusa nel prossimo Silver Disk. La considerazione che in alcune tribù africane i maschi debbano dimostrare di essere ormai degli uomini buttandosi da delle torri alte 15 metri con un laccio di canapa legato alla caviglia (è da qui che è nato il bungee-jumping), mi ha fatto tristemente riflettere sul fatto che millenni di evoluzione e civilizzazione non sono serviti più di tanto: restiamo pur sempre dei selvaggi...
Con una voce quindi a metà tra la raucedine e l'afonia più totale (quando si precipita nel vuoto si urla che è un piacere), ho potuto assistere a un'edizione dell'Electronic Entertainment Expo inaspettatamente più contenuta dell'anno scorso, vuoi perché le software house hanno capito che è ora di pensare più al "panem" che non ai "circenses", vuoi perché, intelligentemente, tutto quello che riguardava i videogiochi era stato raggruppato nell'ala occidentale del Convention Center di Atlanta, mentre il resto era stipato nel colossale Georgia Dome, la celebre arena polisportiva dove il nostro Chechi si fregiò della medaglia d'oro agli anelli la scorsa estate.

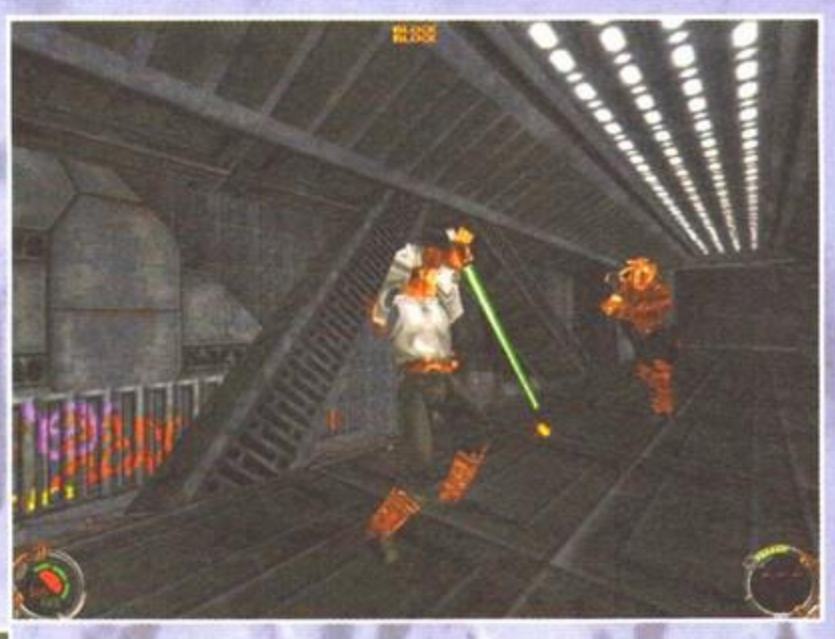
La sensazione che ho ricavato nei 3 giorni di pellegrinaggio da uno stand all'altro è quella di aver assistito alla vigilia di una nuova era, coincidente con l'affermazione di uno standard: la 3Dfx.
Ormai chiunque avesse un minimo di dimestichezza lo aveva già intuito da tempo, ma ormai è chiaro che le schede con chip Voodoo sono destinate a diventare ciò che 3 o 4 anni fa erano le schede audio Sound Blaster: uno sfizio per pochi intimi prima, un fenomeno di massa poi e ora un requisito indispensabile per far funzionare qualsiasi gioco.
La logica vorrebbe che non mi sbilanciassi più che tanto, ma quando si è visto che ormai quasi il 90% degli oltre 1500 titoli presentati supporta la 3Dfx, non c'è altro da fare che prendere atto dell'affermazione di una periferica che, a mio avviso, ha fatto compiere, esteticamente parlando, un salto qualitativo al mondo dei videogiochi di almeno 5 anni, ribaltando tra l'altro il rapporto di forza che finora aveva visto la potenza del processore come unico parametro essenziale per la ricerca delle prestazioni.

Tolto questo, devo dire che di giochi che mi abbiano fatto cadere la mascella non ne ho visti troppi, ma in compenso di titoli "da Star Player" se ne sono visti molti: cito a ruota libera Hexen 2, Worms 2, Mechwarrior 3, Hevy Gear, Interstate 76, Tomb Raider 2, Flight Unlimited 2, Shadow of the Empire, Jedi Knight, Little Big Adventure 2, G-Police, Tonic Trouble, F1 '97, First Contact, Joint Strike Force, Forsaken e Earthsiege3.
I due titoli che nella mia personalissima classifica sono valsi il viaggio sono Blade Runner degli Westwood Studios e Messiah degli Shiny, già autori del controverso MDK: in entrambi i casi, che coincidenza, si tratta di giochi caratterizzati da engine tridimensionali non accelerati, capaci di muovere più poligoni di quanti non ne possano gestire le schede 3Dfx. Segno che se si hanno le capacità, si può ancora riuscire a realizzare dei titoli eccellenti che girino sui PC "lisci": insomma, è la solita storia dei programmatori che, se si affidassero un po' di più al software e un po' meno all'hardware, ci farebbero risparmiare tanti bei soldini. Purtroppo però, ormai l'abbiamo capito tutti, il mondo PC viaggia a una velocità tale da rendere molto più remunerativo affidarsi all'upgrade delle macchie che non alle proprie abilità "programmatorie": di questo dobbiamo prenderne atto...
Noto infine che se all'ultimo ECTS tutte le case avevano in cantiere la loro versione riveduta e corretta di Command & Conquer (o di Red Alert, che dir si voglia), il campo di battaglia si sta spostando sempre più sul fronte degli sparatutto in prima persona, cioè gli emuli di Quake.
Al succitato Hexen 2, infatti, in questo E3 si sono affiancati Quake 2 (ancora una volta una spanna sopra gli altri), Sin, Prey, Unreal, Half Life, Turok PC, Shadow Warrior, Alien vs. Predator e un numero non ben precisato di total conversion basate sull'engine targato id Software: la concorrenza è fitta, i "gibs" che volano in aria cominciano ad averci stufato, speriamo in qualcosa di veramente originale.
Con questo, credo di aver detto tutto. Chiudo quindi con una domanda: con l'E3 a fine giugno, che bisogno ci sarà dell'ECTS di settembre?

Stefano Silvestri

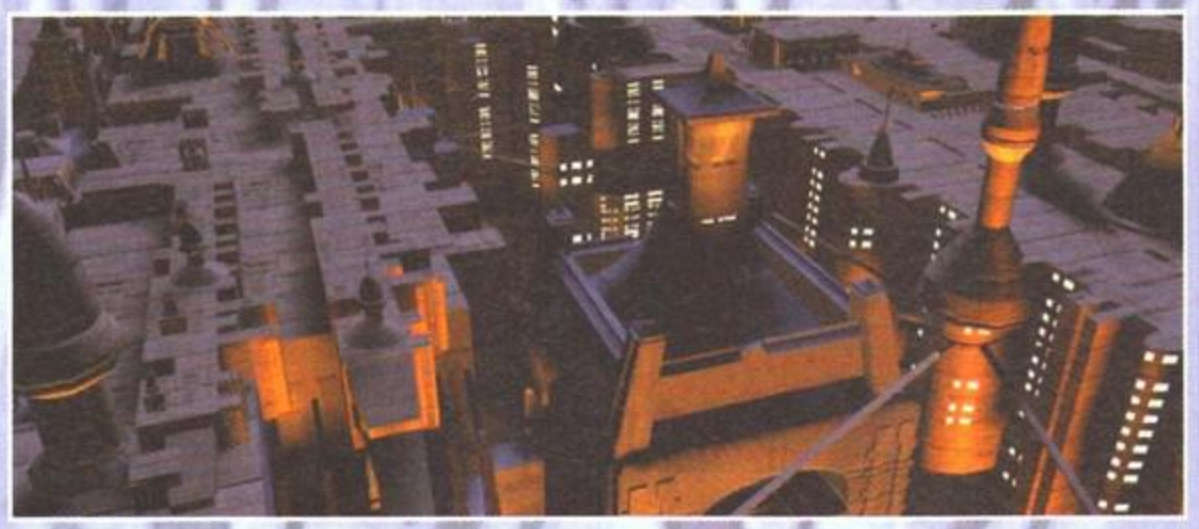
DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT

So bene che lo specialone dedicato a questo attesissimo seguito di Dark Forces c'è stato solo quattro numeri fa, ma sono molti quelli che continuano a faxare e a mandare e-mail chiedendo notizie su questo gioco in soggettiva, pertanto mi è sembrato giusto dedicargli almeno un piccolo spazio in questa opulenza redazionale (?).
Per tutti quelli che non avessero vissuto su questo pianeta negli ultimi tre anni, dico solo che stiamo parlando di un tipico gioco in soggettiva Quake style... ehm, scusate, avevo dimenticato l'assenza... diciamo Doom style, ma con personaggi totalmente poligonali, nel quale vi ritroverete vostro malgrado nell'universo di Star Wars e in particolare nei panni di un certo Kyle Katarn, il ribelle che già una volta aveva aiutato la causa sgominando il pericolo imperiale dei Dark Trooper (vedi Dark Forces 1) e che questa volta ha un nuovo asso nella manica: la possibilità di apprendere le Vie della Forza e, grazie a essa, sgominare un folto gruppo di Jedi oscuri in vena di scherzi.
Le nuove informazioni che ci sono giunte per questo Jedi Knight vi daranno davvero di che sperare, soprattutto dopo il similfiasco di X-Wing vs. Tie Fighter... Sto parlando di una trama cinematografica mega-galattica accompagnata da filmati con attori in carne e ossa! Sì, perché oltre a un motore che sembra davvero promettente (avete sentito le voci sui già citati poteri derivati dalla Forza e sulla possibilità di manovrare la spada laser come più vi aggrada, vero?), alla Lucas hanno pensato bene di accontentare anche tutti quelli che si lamentavano per i filmati "cartoon" del primo DF: vedrete così il vero volto di Kyle, di Rhan, suo maestro Jedi (un Obi-Wan che assomiglia pericolosamente al maestro Miyagi -o come cavolo si scrive- di Karate Kid!) e di tutti i sette Cavalieri che dovrete affrontare per terminare l'avventura... Insomma ragazzi, secondo i Lucasiani questo DF2 starà a Quake come il primo DF è stato a Doom, e se fosse vero mi vedreste al telegiornale: "Ragazzo milanese si arrampica sulla Madonnina del Duomo e urla "porca pupazza" prima di essere abbattuto dalle autorità!". A ottobre avrete davvero delle belle sorprese, altro che tremiti nella Forza!
FBS



SHADOWS OF THE EMPIRE

Via uno, sotto l'altro! Quanti di voi hanno sentito parlare di questo Shadows of the Empire (o SOTE, per gli amici)? Mi sto riferendo alla serie di fumetti e al romanzo di Steve Perry, edito dalla Sperling & Kupfer, che all'inizio dell'anno venne trasposto in videogame in versione Nintendo 64, con la seguente perdita di litri e litri di bava da parte del sottoscritto; visto il successo di vendite, quei furbacchioni dei programmatori hanno pensato bene di sfornare anche la versione PC appositamente creata per tutti i possessori di acceleratori grafici modello 3Dfx & Co., così da dimostrare ancora una volta le vere potenzialità del nostro sistema preferito (scusate, o Amighisti)...
La trama del gioco, così come quella dei fumetti e del libro, naturalmente, prende piede in un periodo intermedio agli episodi de "L'Impero Colpisce Ancora" e "Il Ritorno dello Jedi", e basa tutta la sua Forza (un po' scontata questa...) sulle gesta di Luke, Leia e Lando Calrissian impegnati nella ricerca di Boba Fett e del corpo di Han Solo intrappolato nella grafite. L'approfondimento di diversi fatti tralasciati dalla trilogia, come la connessione tra i bothan e la seconda Morte Nera, e diversi altri piccoli avvenimenti (il perché Luke abbia cambiato spada laser o il travestimento da Boushh di Leia da Jabba), insieme all'apparizione del perfido Principe Xior (si legge Scizor), leader della temutissima organizzazione del Sole Nero (una sorta di mafia galattica in confronto alla quale Jabba the Hutt fa la figura di Pizza Margherita), rendono la storia davvero interessante, soprattutto agli occhi di uno che conosce Star Wars come le proprie tasche.
Nel gioco voi impersonerete un certo Dash Rendar, un mercenario modello Han Solo cui è stato commissionato di proteggere Luke contro gli imperiali e i vari cacciatori di taglie sguinzagliati da quel testone di Vader e dal suo amichetto, l'Imperatore Palpatine. La cosa interessante è che questo SOTE non sarà il solito gioco tutto pallosamente uguale ma sarà invece composto da ben dieci diverse sezioni (beh, se volete chiamateli pure livelli) in cui vi capiterà di sparare qualche colpo in prima persona modello Dark Forces, guidare il mitico Outrider (un Millenium Falcon un po' più piccolo e costoso) attraverso sciami di TIE alla X-Wing (beh, più o meno), far fuori degli AT-AT a bordo di uno Snowspeeder, viaggiare a 600 Km/h a bordo di uno Swoop (una moto sprinter più sprinter del solito) per le strade di una città o addirittura starvene del tutto fermi solo per ascoltare le bellissime tracce audio firmate Joel McNeely (o John Williams, se proprio vi va bene). Un pout-pourrì di generi gestito da un motore totalmente poligonale, che certamente accontenterà tutti i fan di questa saga che, per lo meno, non dovranno più comprarsi una console per sfamare il proprio Lato Oscuro...
Tra un paio di mesi (il comunicato diceva autunno) altre notizie: nel frattempo però penso sia il caso di mettere le mani su una bella 3Dfx!
FBS



THE CURSE OF MONKEY ISLAND

L'avventura più attesa dell'universo, il terzo episodio di una delle serie più amate e giocate della storia... Sì, non c'è dubbio: ogni avventuriero che si definisce tale deve aver giocato nei panni di Guybrush Threepwood almeno un paio di volte e altrettante volte si deve essere trovato immerso nelle notti caraibiche tanto amate dai grilli, dai circhi e dai cannibali che solo un pirata degno di questo nome ha imparato a conoscere.
Se pensate che sono già sette anni che il mitico Monkey Island è sugli scaffali dei negozi (è targato 1990!) e almeno cinque che il suo seguito "Le'Chuck Revenge" ha visto la luce, non vi sarà difficile capire perché i fan del Jolly Roger (la bandiera con teschio e ossa incrociate) siano in subbuglio. Certo, forse un po' è anche colpa nostra, che con lo scherzo apparso nel numero di aprile di quattro anni fa abbiamo voluto tastare un po' il terreno (eheheh, che briganti!); ad ogni modo sembra che questa volta sia tutto vero: è da ormai un anno e mezzo che la Lucas si sta dedicando a questo progetto e tra due o tre mesi saremo pronti a vederlo in tutto il suo splendore.

Come forse i più "vecchi" ricorderanno, le prime due "scimmie" furono plasmate dalle mitiche mani dell'altrettanto mitico Ron Gilbert, attualmente preso in ben altre attività (si dice gestisca un bar sull'isola di Scabb!); questa volta invece il tutto è caduto nel sacco di due pazzi altrettanto abili: Jonathan Ackley e Larry Ahern, che possono vantare nel loro curriculum titoli come Day of the Tentacle, Full Throttle e The Dig. A quanto pare la nuova storia è stata creata in modo d'accontentare i cultori dei due precedenti episodi, senza però dimenticare che lì fuori ci potrebbe essere qualcuno che non li ha mai giocati... La trama quindi inizierà, come forse avete visto dal demo apparso su TGM qualche tempo addietro, con il nostro Guybrush a bordo di una macchinetta degli autoscontri in mezzo all'oceano. Certo, il riferimento alla conclusione del secondo episodio e al mitico tesoro del Big Whoop è palese, anche se inizialmente non vi sarà alcun accenno al motivo che vi ha fatto arrivare fin lì e anche se nella testa del nostro pirata preferito la vicenda sarà piuttosto vaga... Non preoccupatevi comunque, perché a mano a mano che l'avventura procederà salteranno fuori parecchi dettagli e il tutto verrà lentamente chiarito con flashback e scenette di rito. Ma dicevamo della trama... Guy è dunque tornato nei Caraibi ma purtroppo con lui anche un altra ombra incombe sui mari del sud: il fantasma Le'Chuck che, per l'occasione, è stato trasformato in un demonio dalla barba fiammeggiante e dall'alito dirompente. Questo pazzo maniaco è certo di essersi liberato definitivamente di Threepwood e, per questo, è convinto che il suo piano di sposare la bella governatrice Eleine Marley possa finalmente andare in porto (in tutti i sensi, visto che gironzola con una nave fantasma). Tornato dal lei con la convinzione di sposarla, Le'Chuck però si trova ancora una volta a fare i conti con Guybrush che, per dimostrare il suo amore a Eleine, le donerà una anello fregato allo stesso pirata fantasma che immediatamente trasformerà la donna in una statua d'oro... Avete capito il perché della "Maledizione" del titolo?
Fate conto che tutto questo succederà solo nella prima mezz'ora di gioco: il bello è che poi il tutto si complicherà all'inverosimile a causa di un miliardo di microproblemi incrociati: il furto della statua, l'arrivo di personaggi vecchi e nuovi (leggasi Wally, Stan, Herman Toothrot, etc.) e, aleggiante su tutti, lo spettro onnipresente del vostro antagonista spettrale. Insomma, un cataclisma!

L'interfaccia di gioco sarà molto simile a quella di Full Throttle: quando si premerà il tasto destro uscirà salterà fuori un doblone d'oro e, su di esso, vi saranno i possibili verbi da selezionare... Usa, Raccogli, Esamina, Parla e addirittura altre aggiunte davvero fuori parametro: Mordi, Assaggia e Succhia (appena esce il gioco provo a vedere cosa succede con "Succhia Elaine"... NdSS). Da quanto mi è stato dato modo di vedere dal demo giocabile (hihihi, arrostite per l'invidia, eh?), la comicità e le gag sembrano essere le stesse dei primi due Monkey (cosa mooolto positiva), la grafica in SVGA è davvero grandiosa, così come le animazioni (inizialmente un po' spiazzanti per la cartoonosità) e le parti arcade... Sì, ho scritto parti arcade, ma non preoccupatevi perché queste sezioni avranno una difficoltà settabile da "Scamorza andata a male" fino a "Pirata Barba Nera bel tempo si spera", e sono dell'idea che serviranno a rompere la classica monotonia d'avventura grafica...

Ok signore e signori, non mi resta che darvi appuntamento dopo le vacanze per nuove delucidazioni oppure, se ci andrà bene, addirittura la review. Incrociate le dita e giratevi subito: c'è una scimmia a tre teste che vi sta facendo le boccacce! Aloha!
FBS

REBELLION

Si fa presto a dire "la preview della Lucas la scrivo io", vero Fabio? Poi uno si dimentica di un titolo come Rebellion (piccolezze) ed ecco che il solito Max ti costringe a scriverne un box, magari proprio quando avevi deciso di andartene a casa. Comunque il gioco in questione sembrerebbe proprio qualcosa di diverso rispetto ai soliti titoli Lucas: anzitutto qui avremo a che fare con una specie di gioco strategico, che per certi versi ricorda Elite (o Frontier se più vi piace) e per altri l'imminente (?) Space Craft (poi magari non c'entra niente con nessuno dei due, la cosa non è da escludersi). Potrete quindi scegliere se stare dalla parte dei Ribelli o da quella dell'Impero (ma vuoi mettere? L'Impero c'ha la Morte Nera!): insomma i soliti discorsi sul lato oscuro e via dicendo, che non mancheranno di entusiasmare i fan della trilogia.

Luke Skywalker and Darth Vader meet in battle.

Il vostro scopo sarà quello conquistare l'intero universo (per la serie, piccoli megalomani crescono), sviluppando e costruendo tecnologie sempre più nuove, che vi aiuteranno a raggiungere la meta designata. Non mancheranno gloriose e spettacolari battaglie, tutte visualizzate in tempo reale tramite un comodo display tattico 3D. C'è da dire che la parola "tempo reale" ricorre spesso nella press-release della Lucas, che a quanto ci tiene non poco a sottolineare questo aspetto. Non mancheranno comunque altre caratteristiche ormai essenziali, tipo la possibilità di giocare in rete, via modem e su Internet. L'appuntamento con Rebellion è previsto per il ritorno dalla vacanze, ma sono pronto a scommettere che prima di Natale non vedremo nulla.
TMB

EIDOS INTERACTIVE

FIGHTING FORCE

Amanti dei rullakartoni alla Double Dragon, gioite! Finalmente qualcuno ha pensato di usare la grafica tridimensionale per un picchiaduro non "a incontri" (tipo Tekken, Virtua Fighter, ecc), bensì "a carneficina" (Renegade, Final Fight, Double Dragon, ecc), quelli cioè dove ci si muove in un ambiente e, prima di mazzulare il boss di fine livello, bisogna sbarazzarsi di tutti i cattivoni presenti. Effettivamente, con l'avvento di Street Fighter II questo filone di giochi sembrava ormai esaurito, ma evidentemente qualcuno non l'ha dimenticato e si è deciso a dargli nuova linfa vitale. A quanto ne ho capito, il gioco combinerà i migliori elementi dei picchiaduro finora usciti, dando al giocatore la possibilità di muoversi liberamente in un mondo tridimensionale, pestare come preferisce i truzzoni del posto, per poi incorporare lo schema del picchiaduro a incontri quando si tratta di battere il boss del livello.
Fighting Force vi metterà a disposizione quattro personaggi, di cui due lottatori e due lottatrici, ognuno con i suoi bei parametri di forza e scioltezza. Si potrà giocare da soli o in coppia, e sarà composto da sette livelli diversi per un totale di ben trenta stage. Ogni personaggio avrà a disposizione oltre quaranta mosse con cui attaccare i nemici, di cui alcune speciali, e potrà anche raccogliere le armi lasciate sul percorso e con queste mazzulare gli avversari. Personalmente, non sto già più nella pelle dalla voglia di giocarci (caro Max, hai guadagnato una recensione prenotata! NdP).

DAIKATANA

John Romero è tornato, e stavolta non farà prigionieri! Se vi chiedevate che fine avesse fatto il simpatico John dopo la clamorosa rottura con la iD Software, beh, sappiate che in questi mesi ha collaborato allo sviluppo di Daikatana, primo titolo firmato Ion Storm. Daikatana vi metterà nei panni di Hiro Miyamoto, un giapponesone tutto fico che dovrà combattere attraverso quattro epoche storiche, a partire dall'antica Grecia fino ad arrivare a una San Francisco post-apocalittica, facendo fuori qualcosa come sessantaquattro tipi di mostro diversi, ma avendo a disposizione la rosa di armi in assoluto più ampia che si sia mai vista in questo genere di giochi: ben trentadue (32) diverse!
Il nostro eroe sarà affiancato da due amici controllati dal computer: la bellissima Mikiko Ibihara e il marine Superfly Johnson, che aiuteranno Hiro nei momenti cruciali e che diventeranno personaggi utilizzabili direttamente dall'utente solo dopo aver completato tutto il gioco. Daikatana sfrutterà tutte le risorse messe a disposizione da Windows 95, e supporterà tutti i dispositivi di gioco più diffusi (quali, non ci è dato ancora saperlo); sarà possibile giocare via modem e in rete, e dal punto di vista audio potremo gustarci ben trentatrè tracce direttamente dai CD.

POWER F1

Misteriosamente chiamato come l'arcade della Teque pubblicato lo scorso Natale (la cui recensione del Bossetti fece tante scalpore...), questo nuovo Power F1 vuole entrare in diretta concorrenza con Grand Prix 2 della MicroProse. Per il momento, almeno da un punto di vista grafico, lascia decisamente ben sperare. Staremo a vedere.

TOMB RAIDER 2

Apriamo le pagine dedicate alla Eidos con il titolo certamente più atteso di tutti, Tomb Raider 2. Il suo predecessore non ha certo bisogno di presentazioni, essendo stato per diversi motivi uno dei giochi più eclatanti del 1996: grafica tridimensionale con telecamera dinamica, azione frenetica e, soprattutto, un'inarrestabile e bellissima protagonista ne hanno fatto ormai un classico. Bene, un gioco del genere non poteva certo restare un episodio unico, e così alla Eidos hanno deciso di sfornarne un seguito quanto prima: nuovi mondi da esplorare, nuove armi, e un motore grafico nettamente migliorato saranno i punti salienti di questa seconda puntata di Tomb Raider. Vedremo di nuovo in azione Lara Croft (che molti di voi hanno tentato di spogliare... maniaci!), che correrà, salterà, nuoterà e sparerà come prima, ma stavolta potrà anche combattere in acqua (no, niente spogliarelli, peccato...). Il gioco è atteso per quest'autunno, per Playstation e PC: riguardo quest'ultimo, non si sa di preciso se sarà necessario montare un acceleratore grafico 3Dfx, purtroppo la press release di casa Eidos non fornisce alcuna informazione a riguardo... beh, ve lo sapremo certamente dire in seguito!

DEATHTRAP DUNGEON

Se credevate che Lara Croft fosse l'unica eroina sexy di casa Eidos e che i suoi abiti fossero fin troppo succinti, guardate un po' qua! Questo "bikini a catenona de ferro" potrebbe diventare la moda di quest'estate tra le bagnanti, oppure un ricercatissimo abitino sadomaso per le coppie dai gusti un po' particolari, di sicuro farà scalpore una volta che Deathtrap Dungeon uscirà sul mercato!
In questo nuovo gioco d'azione, ci troveremo a combattere nel solito ambiente tridimensionale, che stavolta si colorerà delle fosche ombre dei sotterranei e delle cloache, in cui ci troveremo nostro malgrado a combattere contro dragoni, serpenti, lucertoloni e rettilume vario (per un totale di 50 bestiacce assassine). Deathrap Dungeon si snoderà attraverso dieci larghissimi livelli (è emblematico notare come i livelli, negli ultimi anni, da 'lunghissimi' siano diventati, per l'appunto, 'larghissimi', ma è un effetto della grafica treddì... NdP), e ci permetterà di usare diversi tipi di arma, sia da soli, sia in multiplayer. La telecamera sarà in terza persona, e il suo movimento dinamico.

FLYING NIGHTMARES 2

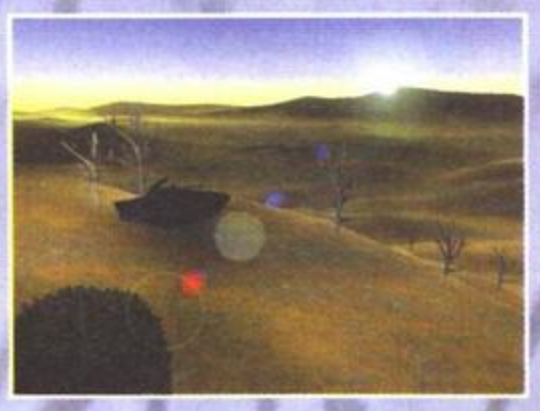
Cosa succede quando un reduce di guerra come Brian Walker decide di produrre un videogioco? Ma che ne esce un simulatore totalmente rivoluzionario! Questa, più o meno, dev'essere la domanda che si è posta la Eidos prima di dare il via a questo ambizioso progetto, che vi vedrà al comando di due velivoli perfettamente riprodotti su scala digitale: l'AV-88 Harrier 2+ e l'AH-1W Cobra. Flying Nightmares sarà a tutti gli effetti composto da due giochi in uno: la prima delle due missioni, infatti, è concepita per il gioco solitario, mentre la seconda è specifica per il multiplayer. Il gioco, che uscirà sia per PC sia per Macintosh, permetterà collegamenti in rete anche fra le due diverse piattaforme. Sempre dalla mente di Brian Walker, poi, è stato partorito anche un altro simulatore di volo: Team Apache, che vi metterà alla guida di un elicottero militare.

PLAGUE

Se apprezzate in giochi di strategia bellica in cui lo scopo primo è l'avanzamento in carriera, allora certamente non disdegnerete Plague, il cui traguardo è diventare il regnate di uno stato medioevale. Questo titolo, a differenza della nutrita concorrenza, vi metterà direttamente su un campo tridimensionale e lì vi permetterà di giostrarvi con diplomazia, commercio e azione cruenta (Marco, questo è il mio ufficio, ti dispiacerebbe uscire? Dai Marco, in cambio ti dò l'ovetto Kinder che ti piace tanto... E vabbè: BANG! BANG! NdP). Poiché ci troveremo nel medioevo, dovremo anche fronteggiare tutte le catastrofi simili del periodo, quali fame, carestie, e ovviamente la peste. Dal punto di vista grafico, come già detto ci sarà il treddì, che ormai è peggio dell'erba cattiva, e tanto per essere originali ci sarà anche la telecamera dinamica. Contenti?

JOINT STRIKE FIGHTER

Nonostante ciò che gli anglofili tra di voi avranno già maliziosamente sospettato, in questo gioco non saremo alla guida di uno spinellone volante, ma al contrario dovremo entrare nella cabina di pilotaggio di un nuovo prototipo di caccia americano (un aereo che secondo i progetti del Pentagono dovrebbe essere utilizzato in diversi tipi di missione). Beh gente, le foto sono lì, io non sono un esperto di aeronautica (anzi...), per cui vi sapremo dire qualcosa di più preciso nei prossimi mesi... Ah, dimenticavo: grafica 3D e 65.000 colori (allo stand delle Eidos c'erano ventiseimila simulatori diversi, ma se la memoria non m'inganna questo JSF si segnala come una delle realizzazione tecniche più sbalorditive che abbia visto ad Atlanta, anche perché la versione mostrata non si avveleva del supporto dell'ormai onnipresente 3Dfx. NdMax).



STEEL LEGIONS

Prepariamoci a giocare con un nuovo figlio di Battletech, ovvero l'ennesimo gioco in cui saremo alla guida di un enorme robottone d'acciaio (no, non è Jeeg, purtroppo), il cui scopo primario nella vita è appunto ridurre a lattine di Coca Cola tutti i suoi avversari meccanici. Comunque sia, il plot vi vede sopravvivere alla guerra mondiale e, in una terra devastata e morente, l'unica realizzazione sembra essere il desiderio di vendetta, contro un nemico invisibile che ha determinato questa terribile situazione e menate varie. Ciò che sembra stupire (e speriamo bene, visto che ormai ne abbiamo fatto l'abitudine) sarà la grafica tridimensionale renderizzata con incredibile dettaglio, l'intelligenza artificiale dei nemici, e via discorrendo...

FLIGHT UNLIMITED 2

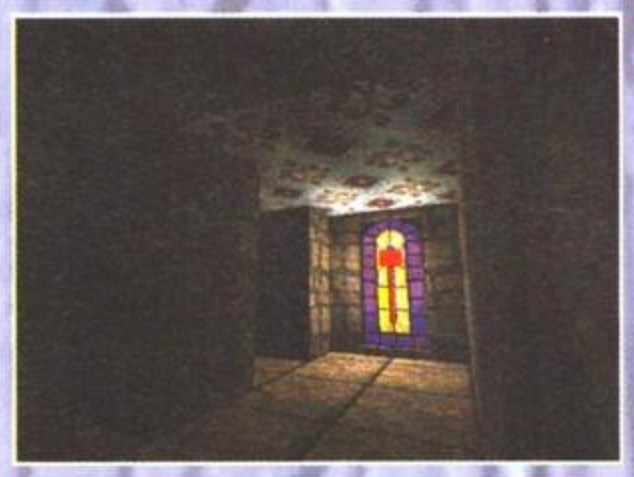
Torna il mio simulatore di volo preferito! So che non ve ne fregherà niente, tantopiù che le mie conoscenze in campo aereonautico sono addirittura inferiori ai voti che prendevo nei compiti in classe di latino (il più alto fu un 5 e mezzo, fate voi...), per cui la mia opinione potrebbe apparire del tutto fuori luogo. Tuttavia, lasciatemelo dire, la sensazione di libertà che mi ha dato il primo Flight Unlimited era davvero spettacolare, con quei piccoli e manovrabilissimi aerei che solcavano i cieli con la delicatezza di una rondine... Insomma, dava proprio l'idea di volare, tanto per i più fissati c'era comunque il "maestro in linea" che insegnava pure a farlo con un po' di raziocinio... Bene, adesso sta per uscire il seguito, che ha incrementato notevolmente il tonnellaggio degli aerei (variegandoli maggiormente), ampliato la rosa di territori sorvolabili, migliorato le ambientazioni e l'accuratezza delle problematiche di volo. Inutile dire che lo aspettiamo tutti con ansia...

FORSAKEN

"Forsaken è una nuova avventura-RPG fantasy dai toni cupi che immergerà i giocatori in un ambiente incredibilmente bello da vedere e pieno d'azione. Grazie a una palette di 65.000 capace di togliere il respiro, ai personaggi in 3D completamente animati e all'uso di sorgenti luminose perfette in ambiente Direct 3D, Forsaken sarà sicuramente il più dettagliato e realistico gioco di ruolo fino ad oggi. Esplorate le tetre catacombe o il centro di un vulcano spento, raccogliete gli oggetti magici e lanciate dei potenti incantesimi contro più di sedici mostri (non facevano prima a dire "17"? NdP), dai dragoni ai demoni. Tutti i venti personaggi dispongono di più di cinque tipi di armi ciascuno (non facevano prima a dire "6"? NdP), ognuno con la sua bella animazione personale, grazie ai quali si potrà disporre di una profondità e di una diversificazione dei personaggi senza pari. Forsaken combina il realismo e l'eccitazione di un'avventura con l'esplorazione, la maturazione dei personaggi e la longevità di un gioco di ruolo, facendone l'assoluto capolavoro del genere."
Probabilmente qualcuno di voi noterà un certo distacco quando scriviamo le preview: ma vi rendete conto che quella che precede è la fedele traduzione di una delle press-release medie che c'inviano le software house? Noi da quelle robe lì dobbiamo tirare fuori un boxettino quanto più obiettivo possibile, fate un po' voi... comunque questo gioco di Don Beauvais (un noto sceneggiatore fantasy e di fantascienza) sembra davvero interessante.

THE DARK PROJECT

Se tre dimensioni vi paiono pochine, sarete contenti di sapere che questo gioco ve ne promette addirittura sei! Così, in un mondo come quello dei videogiochi, dove le dimensioni sembrano moltiplicarsi come le velocità dei CD-ROM, finalmente potremo andare oltre ai tre piani a cui siamo da sempre abituati, scoprendo magari il nirvana al di là del nostro monitor... Scusate l'ironia di fondo, adesso torno in me: Dark Project, che a giudicare dalle foto sembra davvero un project e basta, sarà un gioco di ruolo in prospettiva, che prenderà ispirazione da titoli blasonatissimi quali Ultima Underworld I e II, aggiungendoci quel pizzico di System Shock che sicuramente male non fa (non per niente i suoi sviluppatori sono sempre i Looking Glass. NdMax). Gli elementi del gioco saranno governati dal principio di azione/reazione, per cui, ad esempio, un pezzo di legno esposto al sole piglierà fuoco, o il freddo gelerà l'acqua, e via dicendo. I personaggi saranno realizzati con la tecnica del motion capture, e ai giocatori verrà messo a disposizione anche un editor con cui modificare i livelli o realizzarne di completamente nuovi.



OMIKRON

Ambientazione futuristica, grafica tridimensionale e una moderna tecnologia di acquisizione delle immagini fanno di questo gioco un'arcade adventure assolutamente innovativo (o almeno così ci promette la Eidos): stavolta entreremo nell'universo parallelo di Phaenon, e più precisamente ci muoveremo tra i cristalli della città di Omikron, dove da secoli il principe dei demoni, Astaroth, si diverte a collezionare anime. La missione consiste nell'entrare nel corpo di un abitante di Omikron (possibilmente di sesso femminile, e non per via endovenosa come in "Viaggio Alluncinante". Come? Chiedo troppo? Vabbè...), ed evitare che Astaroth possa raggiungere il suo fine ultimo, il dominio dell'Universo (visto che il padrone del mondo è Bill Gates, i megalomani comuni hanno dovuto necessariamente alzare il tiro...). Per la prima volta, durante il gioco, vedremo addirittura mutare le espressioni facciali dei personaggi, tramite l'innovativa tecnica di cui parlavo nelle prime righe (Cyberware 3D scanner, non chiedetemi come funziona perché lo vedrò con Omikron), e tutta l'azione sarà un misto fra un arcade adventure e un gioco d'azione in grande stile. Compatibile con tutte le schede 3D, interamente realizzato in grafica SVGA, può essere giocato addirittura da 100 giocatori in multiplayer.

LUNATIK

Lunatik, tanto per cambiare, sarà un altro shoot 'em up tridimensionale ambientato nel futuro, ma con un'impostazione mutuata dal più classico dei passati: Zaxxon e Defender! A quanto pare, infatti, questo gioco mutuerà dai due mitici precursori lo schema di gioco, recuperando quindi un sapore perduto negli anni, e gli aggiungerà tutta la potenza devastante dell'accelerazione treddì. Vabbè gente, io quello che sapevo l'ho scritto, semplicemente non vedo l'ora di metterci le mani sopra...
Paolo Besser

ACTIVISION®

QUAKE 2

Le statistiche ufficiali di questa edizione dell'E3 hanno segnalato che, nei tre giorni dello show, sono stati presentati ben 1500 titoli più o meno nuovi, da parte di centinaia di sviluppatori diversi. Certo è che i giochi che hanno ricevuto la maggiore attenzione da parte dei visitatori hanno rappresentato un gruppo assai meno folto, e in generale i grandi sequel raccoglievano attorno a sé delle vere e proprie orde fameliche. E' stato il caso di titoli come Tomb Raider 2 o Riven, il seguito di Myst, ma soprattutto è stato il caso di Quake 2, che ha fatto la sua prima apparizione pubblica allo stand Activision su di un fantastico megaschermo. Il gioco girava splendidamente su di un Pentium 200 dotato di scheda 3Dfx (ormai d'obbligo a tutti i livelli), e dava veramente l'impressione di essere una generazione più avanti non solo rispetto al suo predecessore, ma a tutti gli altri giochi sullo stesso stile visti alla fiera. Non a caso, sebbene ormai prolifichino i titoli basati sull'engine di Quake, la id si sta tenendo ben stretto l'engine di Quake 2, e alcune notizie, trapelate da casa Sierra, che parlavano di alcuni contratti di licenza già in atto si sono rivelate infondate. La qualità delle texture era davvero stupefacente, anche se le ambientazioni non mi sono sembrate così originali, forse perché riprendevano semplicemente il tema "buio e cattivo" familiare ai giocatori di Quake. Sembra che la dose più massiccia di lavoro sia stata dedicata, curiosamente, all'intelligenza artificiale, tanto che Quake 2 è più un gioco di "caccia e fuga" che non un semplice massacro indiscriminato. I nemici sono ora in grado di eseguire manovre astute, di comportarsi con intelligenza tattica e di preparare delle vere e proprie imboscate per il malcapitato giocatore. Questi, dal canto suo, potrà disporre di una serie di nuove armi tra cui una devastante mitragliatrice che sembrava in grado di sputare almeno un miliardo di proiettili al secondo o giù di lì. Il gioco sembrava in una fase di sviluppo piuttosto avanzata, perciò è probabile che lo vedremo entro la fine dell'anno. Vi lascio alle immagini, e che la nuova rivoluzione abbia inizio...

HEAVY GEAR

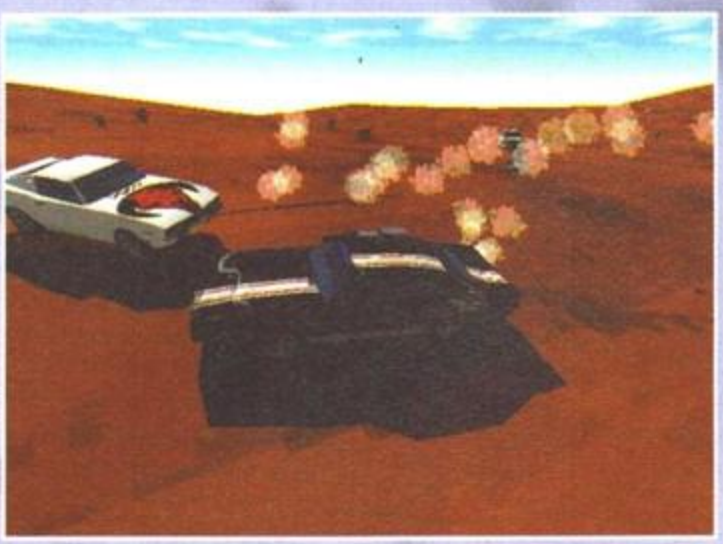
Se le categorie dei giochi possono essere, in senso matematico, definite una costante, le licenze che le accompagnano sono senza dubbio delle variabili: non a caso, infatti, Heavy Gear segna il primo titolo targato Activision basato sui mech ma privo della licenza MechWarrior, che è ora nelle sapienti mani della MicroProse. Pazienza, perché perso un mech se ne trova un altro, e dunque alla Activision si sono accaparrati la licenza del gioco da tavolo che dà il nome, appunto, a questo titolo. Heavy Gear si svolge sul pianeta Terra Nova, popolato da coloni provenienti dalla Terra (quella vecchia): vivere in pace e tranquillità non sembra essere un'opzione, sicché i nuovi arrivati mettono in piedi una guerra fratricida tra le popolazioni del nord e del sud del pianeta. Guerra che si svolge appunto tramite una serie di scontri tra questi "fratelli minori" dei mech, visto che si tratta di macchine più piccole, più flessibili e più agili. Le ambientazioni sono molteplici: oltre a quelle tipicamente desertiche cui ci ha abituato Mercenaries, qui abbiamo come teatri di scontro anche delle aree urbane e delle zone ghiacciate. Oltre alla consueta modalità single player, che si sviluppa secondo una serie di consuete missioni, non manca neppure la consueta modalità multigiocatore, con cui potrete prendere a mazzate i vostri amici in un modo non eccessivamente consueto. E perché la battaglia abbia inizio, basta aspettare fino all'autunno.

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Un RPG con vista dall'alto? Ma è uno scherzo, forse? In effetti non è che gli appassionati di questo genere di giochi (il cui esponente redazionale è il buon vecchio bambino Mao) abbiano tanto di cui rallegrarsi se si tratta di un PC, visto che la tendenza degli ultimi anni ha relegato gli RPG a un fenomeno primariamente "consoliano" e, purtroppo, molto spesso circoscritto al solo Giappone. In sostanza, ciò significa che possiamo anche scordarci di vedere su di un PC un RPG classico alla giapponese, di quelli con la visuale dall'alto e la grafica "carina", per intenderci. Anche questo Legacy of Kain, infatti, sceglie la strada dell'ibrido e propone elementi d'azione assieme ai crismi classici del gioco di ruolo, un po' sulla falsariga di Diablo, almeno a livello di struttura. I dati tecnici, in ogni caso, sono di tutto rispetto: oltre 100 ore di gioco, 25 minuti di filmati FMV, e decine di minuti di dialoghi, il tutto infarcito con effetti grafici dell'ultima generazione. In Legacy of Kain assistiamo al brutale omicidio del povero Kain da parte di una banda di mentecatti: in forma eterea, però, il malcapitato ha ancora voglia di vendicarsi e stipula una sorta di patto satanico con Mortanius, un vero e proprio esperto di negromanzia, che lo rispedisce sulla terra in forma vampiresca. Da qui in poi comincia la caccia all'uomo, e sarete voi a comandarne l'azione. E quando parlo di azione non lo faccio in senso metaforico, perché i combattimenti, in Legacy of Kain, non sono simulati, né si risolvono a tavolino sparacchiando qualche strana magia, ma si effettuano come in un vero e proprio arcade. L'ora della vendetta è prevista per la fine dell'estate.

INTERSTATE '77

Interstate '76 è uno di quei giochi che hanno avuto sul sottoscritto un effetto che potrei definire "vintage", cioè si sono rivalutati col tempo. Non che inizialmente il folle gioco di corse della Activision mi fosse piaciuto poco (testimonianza ne sia il 90 assegnatogli in sede di recensione), ma devo ammettere che più passano le settimane e più mi accorgo che si tratta effettivamente di un capolavoro, ahimè penalizzato da un engine poligonale non all'altezza (ma quando si decidono all'Activision a rilasciare la patch per Direct3D?). Fatto sta che, quando sono venuto a sapere dell'esistenza di Interstate '77, la cosa mi ha fatto veramente un gran piacere. Ora, alla Activision non hanno neppure terminato la promozione marketing dell'originale, sicché il sequel è ancora piuttosto indietro, però all'E3 era già possibile dargli un'occhiata e vi posso assicurare che, stavolta, il motore grafico è degno di rispetto: Interstate '77 andava via liscio e fluido, sebbene a livello grafico le somiglianze con l'episodio precedente fossero più che evidenti. L'ambientazione desertica è rimasta tale e quale, ma in compenso abbiamo una nuova scintillante serie di muscle cars da guidare e distruggere e, udite udite, questa volta il personaggio interpretato dal giocatore sarà Taurus! Cominciate dunque a farvi crescere una bella capigliatura da Afro e due sgargianti mustacchi (perché baffoni non è sufficiente), e state pronti a scorrazzare di nuovo per quel del sud-est americano. Pronti per quando? Il prossimo Natale sembra la data più probabile.



HEXEN 2

Di questo titolo vi abbiamo già parlato su queste pagine, ma visto quanto bene promette non si tratta certo di spazio sprecato, senza contare che un altro paio di immagini non possano proprio farvi male. Hexen 2 è sviluppato dalla Raven e prodotto dalla id: vi dico subito che ormai mancano pochi mesi alla sua pubblicazione, prevista per il prossimo ottobre. Per chi si fosse perso le puntate precedenti, vi ricordo che il gioco in questione vi consente di scegliere uno tra quattro diversi personaggi, chiamati a spazzare via le malvagie armate di Eidolon, l'ultimo dei Serpent Rider. Si può correre, strisciare, nuotare, volare e combattere corpo a corpo, aggirandosi attraverso quattro differenti locazioni che includono una città medievale, una serie di rovine delle antiche Americhe, delle strutture Greco-Romane e infine una tomba Egizia. Naturalmente, a seconda del personaggio scelto potete disporre di differenti caratteristiche di mobilità, poteri magici e armamenti. In totale le armi a vostra disposizione sono 36, suddivise in nove per ciascuna classe di personaggi (ovvero Paladin, Crusader, Necromancer e Assassin). Quattro di queste nove armi, poi, possono essere potenziate con l'aiuto del misterioso Tomo del Potere, ottenendo così un potere distruttivo da portaerei. A livello di immagini statiche Hexen 2 è abbastanza impressionante, e vederlo in movimento non lascia certo a desiderare in quanto a fluidità. Un altro capolavoro annunciato da parte dell'Activision: ma non ci staranno prendendo gusto?

NETSTORM

Ecco un gioco sviluppato specificamente per essere giocato tramite Internet: all'apparenza Netstorm è un altro esempio del filone "strategico in tempo reale" che sembra improvvisamente essere diventato più popolare dei giochi alla Doom, ma con qualcosa in più in quanto a struttura e interattività. Anche se, come detto, Netstorm nasce per la rete, esiste ovviamente la possibilità di cimentarsi in missioni singole che vi preparino, per così dire, allo scontro vero e proprio. Il nocciolo del gioco è l'amministrazione delle risorse naturali (pioggia, vento e tuono), fondamentali per la costruzione del proprio arsenale, così come la cattura di alcuni personaggi chiave della fazione nemica (come i predicatori), sacrificando i quali si ottiene accesso ad un'ulteriore serie di armamenti difensivi e offensivi. L'Activision ha intenzione di mettere in piedi un server per questo gioco che faccia impallidire i precedenti esempi del genere (primo fra tutti il Battle.Net della Blizzard), e che sarà in grado di gestire fino a 600 partite contemporanee con un massimo di otto partecipanti per ogni scontro. Giocando online si possono anche formare sporche alleanze per sconfiggere un avversario comune, oppure scambiarsi informazioni tecniche e nuove tecnologie. Al contrario di quanto è sempre successo con tutti i server per i giochi online, quello dell'Activision consentirà anche di salvare le partite in corso per riprenderle in un secondo momento. La data di uscita? Settembre-ottobre dovrebbe essere il momento buono.

SIN

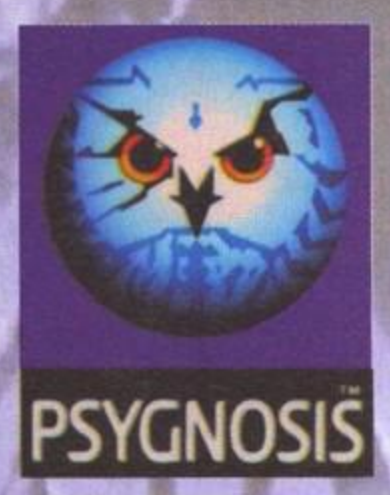
Poteva mancare il gioco alla Doom? Poteva supportare una scheda diversa dalla 3Dfx? E Poteva utilizzare un engine diverso da quello di Quake? Noooo, direte voi, e infatti eccolo qua. Sin è ambientato in un futuro dove regna l'anarchia, e dove i governi locali hanno preso l'abitudine di servirsi di agenzie private di sicurezza per cercare di porre un freno all'avanzare del crimine, della droga e dei Tamagotchi. Ops, forse i Tamagotchi non c'entrano, è che leggendo i giornali non si riesce a capire se faccia più male l'Ecstasy oppure un giocattolino a cristalli liquidi... comunque: Sin, dicevamo, vi vede appunto interpretare uno dei leader di queste forze dell'ordine, con il compito di ripulire una grande città da tutto lo sporco che la sommerge (in senso metaforico, s'intende). Ma è bene saltare tutta questa faccenda della trama e cercare di capire se Sin si distingue un po' dalla calca di giochi suoi simili oppure no: indubbiamente un tentativo c'è, visto che la trama si sviluppa secondo le azioni del giocatore, e le aree di gioco differenti sono ben sei. L'engine di Quake è sempre una garanzia, e la grafica sembra promettere bene. Resta il fatto che a me, personalmente, non eccita più di tanto l'idea di scorrazzare per le rovine di una società post-tecnologica a fare fuori un gruppo di malavitosi mutanti o cose di questo tipo, ma si sa, i gusti delle persone sono piuttosto vari. Sin è opera della Hypnotic Interactive, e si trova in una fase di sviluppo ancora piuttosto acerba, sicché non se ne riparlerà prima del 1998.

FIGHTER SQUADRON: THE SCREAMIN' DEMONS OVER EUROPE

Ne abbiamo visti parecchi di simulatori di volo all'E3, e devo dire che siamo rimasti il più delle volte impressionati. Sarà forse perché ormai i giochi in soggettiva alla Doom per 3Dfx ci sembrano tutti uguali, ma se dovessi compilare una lista dei titoli più spettacolari che ho provato ad Atlanta ci metterei dentro senza dubbio almeno un paio di simulatori. Questo Fighter Squadron, in precedenza chiamato Dogfight, senza dubbio si difende, e soprattutto fa uso di tutti quei simpatici effetti grafici tipo bi-linear filtering e z-buffering SENZA bisogno di supporto hardware, cioè senza una scheda 3D. Che sia una scelta ormai in controtendenza ce ne rendiamo conto, ma che sia coraggiosa e azzeccata non possiamo negarlo. Il teatro di gioco è la Seconda Guerra Mondiale, e così potrete volare su alcuni velivoli storici come il FockeWulf Fw190, il Lockheed P-38 Lightning e anche il primo jet a reazione della storia, il Messerschmidt ME-262. Sembra che lo studio fisico che sta dietro al prodotto sia di tutto rispetto, cosa che promette di ricreare un'area di volo assolutamente realistica e graficamente appagante. Le ambientazioni ricreate nel gioco ricalcano tre dei punti nevralgici degli scontri aerei del periodo '45-'49, ovvero il canale inglese, la zona del Reno e le colonie Nord-Africane. Sviluppato dalla ParSoft Interactive, Fighter Squadron planerà dolcemente sul vostro desktop nel corso dell'autunno (e aggiungo che è incredibile come le press releases siano sempre così vaghe riguardo alle date di uscita... anzi, pensandoci bene non è per niente incredibile).

ZORK GRAN INQUISITOR

Dunque, fatemi fare due conti: il primo Zork uscì nel 1981, l'ultimo era Zork Nemesis, e in mezzo ce n'erano altri cinque, così questo deve per forza essere l'ottavo capitolo della serie, giusto? Stavolta la trama ci vede nuovamente alle prese con il Grande Impero Sotterraneo, dal quale ogni pratica di magia è stata bandita. Questo perché il Grande Inquisitore, nel tentativo di mantenere il controllo sulla popolazione, ha pensato bene di intraprendere la strada della restrizione della libertà personale. Compito del giocatore è riunire uno stoico drappello di "maghi della resistenza", per risvegliare lo spirito del Dungeon Master e andare a farla pagare cara all'Inquisitore in persona. La parte interessante del tutto è che per completare l'obiettivo è necessario tornare ad alcune ere Zorkiane già viste nei precedenti capitoli, e riportare la magia nelle terre dell'Impero. Per questo motivo alcune locazioni ricordano da vicino quelle dei prequel, ma la grafica ha subito un deciso restyling e si presenta ora più pulita, varia e colorata: in una sola parola, bellissima. E indovinate un po'? La data di uscita prevista è il prossimo autunno.



FORMULA 1 '97

Dopo le polemiche suscitate dal suo celebre gioco di corse, da alcuni osannato ma da altri snobbato, la casa della civetta bianca torna a indossare mascherina ignifuga e casco con questo attesissimo seguito. Formula 1 '97 si presenta come la naturale evoluzione del primo capitolo, con aggiornamenti grafico stilistici e soprattutto di sostanza. Il motore, infatti, è stato migliorato, l'intelligenza artificiale degli avversari dovrebbe essere ora a livelli perlomeno accettabili (niente più code come al casello autostradale) e una gestione del realismo molto più curata dovrebbe garantire al titolo Psygnosis una maggiore appetibilità e longevità. Finalmente le collisioni saranno reali e vedrete le monoposto volare in pezzi o andare in fiamme. Gli agenti atmosferici sono stati resi ancor più veritieri e forse, badate bene dico forse, il tempo potrà essere variabile. Light sourcing in tempo reale, piloti e vetture aggiornati a inizio campionato, split screen orizzontale o verticale e la solita tonnellata di visuali interne ed esterne completano le caratteristiche che ci è dato sapere, per ora...

MANX TT SUPERBIKE

Direttamente in arrivo dalla divisione PC della Sega, il celebre coin-op che vi vedrà impegnati a bordo di bolidi a due ruote sulle anguste stradine dell'isola di Man.
Graficamente carino, anche se non eccezionale, Manx TT non avrà alcuna velleità simulativa e sarà un gioco prettamente arcade. Quattro tracciati (solo quattro? Buuuu...) su cui gareggiare (in realtà se il gioco è una mera trasposizione della versione per Saturn le piste saranno solo due percorribili nei due sensi...), modalità multiplayer su uno stesso PC in split screen e in rete IPX fino a 8 piloti in contemporanea. Diverse visuali di gioco, una buona opzione di replay e una discreta giocabilità potrebbero essere le sue carte vincenti. Anche se dalle prime partite non è sembrato in grado di competere con Moto Racer, aspettiamo la versione definitiva che dovrebbe supportare anche la 3DFx. L'uscita prevista è per quest'estate.

ZOMBIEVILLE

Una bella avventura di stampo horror ci mancava... La Psygnosis ha pensato bene di colmare la lacuna proponendo Zombieville, un classico punta e clicca, caratterizzato da una splendida veste grafica alquanto cupa e tetra, che conferisce al gioco un'aria spettrale e angosciante. Lo spunto è costituito da strani avvenimenti verificatisi in una piccola cittadina americana, che sembra essere stata scelta come locazione per una base del Pentagono (chissà quali esperimenti vi si facciano...). Fiutando del marcio, voi, indomiti mentecatti nei panni di un intraprendente giornalista, vi ritroverete coinvolti in una vicenda di orrore e sangue. Scritta da Mary Gentle (mai coperta...), la trama sarà l'aspetto trainante del gioco, promettendo finali diversi e una vicenda affascinante e coinvolgente. Spezzoni animati e filmati in fmv dovrebbero poi condire abbondantemente il tutto.

THE ISLAND OF DR. MOREAU

Liberamente ispirata all'omonimo romanzo di H.G. Wells (no, quello di Dylan Dog è soltanto un omonimo), l'Isola del Dr. Moreau è un'altra avventura grafica che la Psygnosis proporrà al grande pubblico in autunno inoltrato. Ambientata su un'isola tropicale, caratterizzata dalla presenza di un vulcano in semi attività e da un sottosuolo che sembrerebbe più una forma di groviera, The Island of Dr Moreau vi catapulterà in un ambiente di follia pura e sarete, vostro malgrado, costretti ad affrontare una serie di creature abominevoli, frutto degli esperimenti che la mente malata del dottore ha concepito.
L'avventura, infatti, sarà caratterizzata dall'alternanza di sezioni tipiche del genere, con la risoluzione di puzzle ed enigmi, con altre di stampo arcade, dove probabilmente lotterete direttamente con le varie creature. La visuale non è in soggettiva, ma il personaggio sarà sempre bene in vista sullo schermo. La grafica non sembra malaccio e altrettanto si può dire della colonna sonora.

G-POLICE

G-Police è un gioco di cui si parla da un sacco di tempo. Inizialmente previsto solo per Playstation è arrivata ad Atlanta la lieta novella che verrà prodotto anche per i nostri cari PC. In buona sostanza si tratta di uno sparatutto in soggettiva (o al limite con visuale "da dietro") ad ambientazione futuristica. Le avventure dell'agente Jeff Slater, infatti, saranno ambientate in un futuro non troppo remoto, dominato da megacorporazioni e caratterizzato da inaudita violenza. Le battaglie, infatti, infurieranno per le vie illuminate dalla luce al neon di megalopoli ormai sull'orlo della crisi, o forse farei meglio a dire sopra le vie di queste città. Per la caccia ai criminali, infatti, il nostro eroe si servirà di una sorta di flyer, una piccola astronave pesantemente armate (in pratica una via di mezzo tra un elicottero da combattimento e un ufo), la quale sfreccerà tra grattacieli e lampioni in modo frenetico. Effetti di luce strabilianti, azione non stop, rotazioni in tempo reale dello scenario, interamente rappresentato in vero 3D, una trama avvincente che si dipanerà andando avanti nelle missioni (a proposito, sono 35) sono le caratteristiche base di G-Police. Se poi aggiungete a tutto questo una valanga di filmati digitalizzati, una colonna sonora da cinema e una difficoltà ben calibrata, vi renderete conto di come il titolo potrebbe essere appetibile. Non si sa per chi, ma potrebbe esserlo...

OVERBOARD

Tra tanti giochi che sembrano visti e rivisti ecco un titolo a mio avviso particolarmente innovativo, o perlomeno originale e altrettanto intrigante. Si tratta di una via di mezzo tra un arcade e un puzzle game, almeno stando alle dichiarazioni della casa produttrice. Lo scopo del gioco è il ritrovamento di un tesoro perduto e per raggiungerlo dovrete girovagare per i sette mari a bordo di un galeone pesantemente armato sparacchiando a tutto quello che si muove e risolvendo piccoli e grandi enigmi. I pericoli cui andrete incontro saranno moltissimi e spazieranno da navi nemiche (dovreste vedere i boss di fine livello...) a calamità naturali, quali vulcani, tornado e banchi di sabbia. Inoltre, dovrete anche tenere d'occhio il cielo, dato che grappoli di bombe potrebbero piovervi sulla testa, magari lanciati da qualche simpatico aviatore. La grafica è bellissima e le variazioni delle condizioni atmosferiche saranno degnamente rappresentate, come pure l'alternanza tra giorno e notte. Particolare attenzione è stata riposta nella scrittura dell'intelligenza artificiale del nemico o degli ostacoli naturali (dovete sapere, infatti, che potreste anche incontrare mostri di mare, i quali si sa sono ghiotti di pane e marinaio...). E' stata anche prevista un'opzione multiplayer, in cui due giocatori possono sfidarsi su 15 scenari appositamente disegnati.
L'uscita è prevista per l'autunno inoltrato.

PSYBADEK

Altro gioco abbastanza originale, Psybadek prende spunto dalla passione dei programmatori della Psygnosis per lo snowboard (sto clamorosamente banfando: per quanto mi riguarda potrebbero non aver mai visto un fiocco di neve...). Si tratta di un platform game 3D ad altissima velocità, ambientato in cinque mondi differenti. Graficamente non sembra impressionante, fatta eccezione per le texture sfumate, e probabilmente la veste definitiva verrà ritoccata.

Previsto per Natale, Psybadek sarà caratterizzato da un'azione frenetica, da locazioni segrete da scoprire, da una miriade di oggetti bonus e nemici, da moltissime armi e dalla spettacolarità di tutta una serie di evoluzioni che compirete a bordo della vostra tavola su cuscino d'aria. In pratica una giusta via di mezzo tra il bellissimo Coolboarders e il celebre Super Mario.

ELRIC

Altro gioco abbastanza innovativo presentato dalla casa della civetta bianca è questo Elric, definito un beat'em up, ma a mio avviso molto più che un semplice "se te pio te rovino...". In effetti la particolare visuale (una specie di assonometria con il personaggio bene in vista sullo schermo), la presenza di enigmi e di oggetti da recuperare, l'utilizzo di un sistema di magie basato su rune, nonché l'eccezionale caratterizzazione dei vari personaggi lo farebbero sembrare anche un platform adventure o, addirittura, un rpg in isometrica. La realizzazione grafica è davvero notevole e il dettaglio con cui è realizzato il mondo in cui il giovane guerriero vagherà è impressionante. Il gioco sarà diviso in livelli, infestati di nemici e mostri indicibili e lo scopo finale sarà quello di salvare la bella in pericolo. Tratto dal fantastico mondo fantasy di Michael Moorcock, Elric sarà caratterizzato da un sistema di avanzamento di esperienza e da una serie di oggetti potenziabili, come spade magiche o armature. L'uscita è prevista attorno a Natale, ma state sicuri che vi aggiorneremo prima.

SENTINEL RETURNS

Probabilmente alla Psygnosis non hanno preso troppo bene il pesce d'aprile realizzato da TGM qualche anno fa, dato che loro il seguito del celebre Sentinel l'hanno fatto davvero. Sfruttando il concept del gioco originale (erano gli anni '80 e Geoff Crammond ancora non era famoso per i suoi simulatori di Formula 1...), Sentinel Returns sfrutta tutte le attuali tecnologie e le capacità di calcolo delle macchine odierne, promettendo giocabilità e coinvolgimento come pochi. Si tratta, per chi non lo avesse mai visto, di un gioco di strategia assai semplice come idee di base, ma abbastanza intrigante per costringere il giocatore a non lasciare il monitor. Ovviamente i tempi sono cambiati, ma 500 nuovi livelli potrebbero risultare appetibili tanto ai vecchi fan quanto alle nuove leve. Vedremo, anche se ci sarà un po' da aspettare, dato che l'uscita prevista è per la primavera del prossimo anno...

RASCAL

Dalle foto in nostro possesso Rascal sembrerebbe proprio un tentativo di riportare Mario 64 su PC e in effetti si tratta proprio di un platform 3D avente come protagonista un ometto buffo che ricorda non poco il celebre idraulico italiano.

Viaggi nel tempo, diversi mondi da esplorare (21 livelli divisi per 7 zone distinte), effetti visivi e light sourcing in tempo reale sono solo alcune delle caratteristiche che faranno da cornice alle peregrinazioni del piccolo Rascal. I programmatori hanno curato particolarmente lo sviluppo di un engine 3D credibile e promettono 60 improbabili frame al secondo.

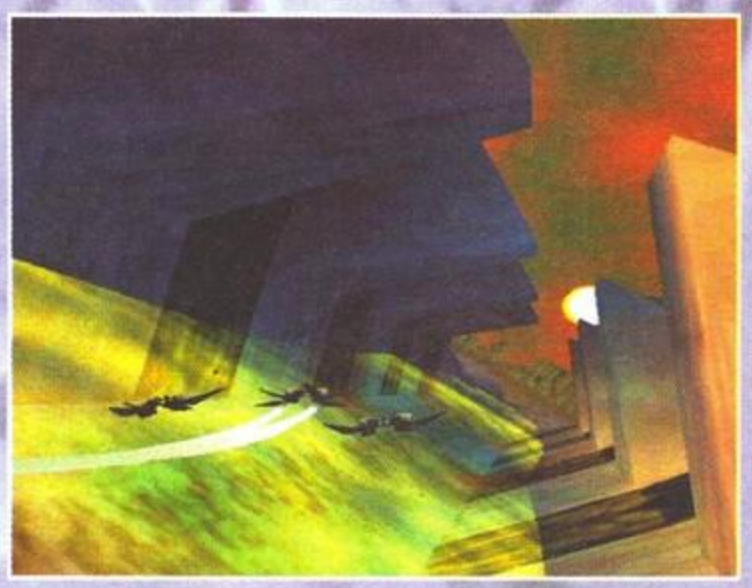
Anche lui sarà disponibile verso Natale.

PROFITEER

Ennesimo sparatutto strategico ambientato in un futuro prossimo, dilaniato da guerre e corruzione (basta con queste previsioni da menagramo: di iella ce n'è già abbastanza perché anche i programmatori di videogiochi ce ne mettano di loro. E che cavolo, mica vorrete che l'avvoltolamento sia definitivo?).

Gli scenari sembrano abbastanza grezzi e squadrati, anche se alcune sezioni di gioco non sono male. Le missioni contro i soliti alieni saranno una trentina e gli sviluppatori assicurano la presenza di un gestore dinamico della vicenda che pertanto si evolverà in base al vostro operato, adattando anche il livello di difficoltà alle capacità del pilota.

Sembra che esista anche una sezione, di carattere strategico gestionale, anche se appare spontaneo chiedersene il motivo, specialmente dato che l'impostazione generale è quella di uno shoot'em up arcade frenetico e immediato.



WINGS OF DESTINY

Simulatore di volo o arcade? E perché non un giusto compromesso? Questo si dovrebbero essere chiesti i game designer della casa di Liverpool progettando Wings of Destiny, simulatore di volo della Seconda Guerra Mondiale che strizza l'occhiolino alla giocabilità pura, pur non trascurando piani di volo realistici e una grafica che lo pone sullo stesso livello di altri titoli del genere.

L'ambiente in 3D è stato ben creato ed effetti di luce, ombre e fogging sono realizzati in maniera convincente. Le missioni storiche da giocare saranno addirittura 70, proponendo al tempo stesso livelli extra per le partite multiplayer (sia con link che in rete locale o tramite Internet). Particolare attenzione è stata anche riservata all'intelligenza artificiale che dovrebbe essere molto sofisticata. Potrete metterci le mani sopra, se tutto va bene, nei primi mesi dell'anno prossimo.

RESPECT INC.

Avventura grafica del tutto particolare, Respect Inc. si presenta davvero bene, con una grafica stile cartone animato molto ben colorata e caratterizzata. Ambientato negli anni '30, quest'ultimo prodotto della Psygnosis potrebbe rivelarsi una sorpresa del prossimo anno (è infatti previsto per la prossima primavera), dati i toni umoristici, la miscela di grafica renderizzata e di filmati di sicuro impatto. Moltissime locazioni, decine di enigmi da risolvere e una colonna sonora degna di un film cinematografico sono le sole caratteristiche rese note per il momento, ma dato che l'uscita è ancora così lontana avremo modo di saperne di più.

Stefano "Duspa" Lisi

Questo è tutto ciò che vedrai se non sarai all'altezza di

RESIDENT EVIL

RACCOON CITY - Sei solo contro un esercito di creature terrificanti e di fronte a un mistero irrisolvibile. E intanto scompaiono persone ed appaiono cadaveri. E le forze dell'ordine formano la S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Squad) una squadra di agenti altamente qualificati.

CD-ROM

MANUALE IN ITALIANO

Virgin INTERactive

MANUALE IN ITALIANO

£ 99.900

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

LEADER

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

GLI ETERNAMENTE ATTESI

A mio avviso sono quattro i titoloni da tenere sott'occhio dopo i bagordi estivi, tutti quanti targati Virgin: Broken Sword 2 (di cui si è ampiamente trattato il mese scorso), Resident Evil (attesissima conversione dell'omonimo smash-hit per Playstation, anch'esso già trattato due mesi addietro), Lands of Lore 2 e Blade Runner.

Indipendentemente dal fatto che possano piacervi o meno il genere, degli arcade alla Alone in the Dark, degli RPG o addirittura il cyberpunk, sarete d'accordo con me nel definire ognuno di questi prodotti un successo annunciato. Le leggende sul seguito di Throne of Chaos, chiamato per l'occasione Guardians of Destiny, sono molteplici, come molteplici sono stati i suoi ritardi. Ora comunque sembra imminente la sua uscita e proprio per questo motivo non potete permettervi di abbandonare queste pagine. Lo stesso discorso vale per la trasposizione videoludica del capolavoro di Ridley Scott che, a detta del programmatore, non potrà essere accelerato per le diverse schede 3D a causa dell'elevato numero di poligoni ed effetti già presenti nella versione normale (non chiedetemi cosa abbia voluto dire...); ad ogni modo a novembre quest'avventura 3D in tempo reale vedrà finalmente la luce e a quanto sembra la cosa non attizza solo il sottoscritto. Dita incrociate dunque e via con qualche altro titolo che senza dubbio non mancherà di stuzzicare la vostra fantasia... Aloha!
FBS

NHL POWERPLAY '98

Da quando NHL Powerplay '96 e NHL '97 sono stati recensiti sembra quasi che nel nostro piccolo mondo videoludico si stia rivalutando il gioco dell'hockey. La riprova di ciò che ho appena sostenuto è in queste stesse pagine, visto che la stessa Virgin ha deciso di produrre un altro gioco devoto a mazze e dischetto...
Le promesse per questo NHL Pow '98 sono parecchie: un'intelligenza artificiale superiore ai soliti titoli sportivi; una grafica da urlo basata su un motore 3D poligonale; animazioni dei giocatori create con tecniche di motion capture; veri nomi e uniformi delle squadre NHL e chili e chili di effetti grafici. Nel gioco si potranno fare finte di ogni tipo, tutti i falli contenuti nel "Vademecum del piccolo teppista con mazza"™ e intraprendere strategie belliche degne di una partita a Risiko... Tra l'altro, oltre a effetti digitalizzati per accompagnare le diverse azioni e alla voce del commentatore (che potrà dimostrarsi fan di una o dell'altra squadra), vi saranno anche le tipiche musichette organistiche che si sentono durante le partite più importanti e, dulcis in fundo, un pubblico che reagirà a secondo delle azioni che succederanno in campo, dagli urli d'incoraggiamento al lancio di ortaggi e mine antiuomo.
Insomma, questo nuovo hockey potrebbe subissare la concorrenza, soprattutto facendo conto che potrà essere giocato in multiplayer e supporterà ogni tipo di scheda acceleratrice 3D attualmente sul mercato (i chip 3DFX, Rendition e Power VR tra gli altri); a noi non resta che attendere fiduciosi fino a quest'autunno.
FBS

STAR TREK: VOYAGER

Nessuna foto, nessuna immagine e soprattutto nessuna mega notiziona definitiva per quanto concerne l'ennesimo spin-off dedicato all'universo di ST. L'unica cosa certa sembra essere l'ambientazione e i protagonisti: il ventiquattresimo secolo e la U.S.S. Voyager, la tipica nave stellare della flotta della Federazione che si trova suo malgrado catapultata in una zona inesplorata della galassia insieme ai nemici di sempre, i Maquis.
Nei panni del capitano della spedizione, tale Kathryn Janeway, dovrete condurre il team della Federazione e quello dei Maquis in una crociata comune per la sopravvivenza dei due gruppi, magari arrivando là dove nessuno è mai giunto prima... o poi (???). Ad ogni modo, la Virgin ha comunicato che questo Voyager sarà il primo di una serie di titoli che baseranno tutta la loro forza nelle diverse tecnologie 3D tuttora disponibili e nelle intriganti trame che senza dubbio gli amanti di ST hanno imparato a conoscere in tutti questi anni. All'inizio dell'anno prossimo altre news.
FBS

SABRE ACE: CONFLICT OVER KOREA

Cinque autentici velivoli dell'epoca da pilotare, 25 tipi di aerei contro cui confrontarsi, 45 missioni basate su eventi realmente accaduti e un cielo pronto a ospitare pallottole vaganti e il rombo di motori spinti a duecento all'ora (per venire qua da te...). Sto parlando dell'ennesimo simulatore aereo ambientato nei favolosi anni '50 (a dir la verità erano i favolosi '60, ma che volete che siano 10 anni in più?), e più precisamente durante la sanguinosa Guerra di Corea.
La principale differenza tra questo prodotto e gli altri miliardi usciti prima d'ora sembra essere la possibilità d'intraprendere ciascuna campagna creando di volta in volta una propria strategia; si dovrà per tanto valutare fattori quale benzina, numero di alleati e nemici, maneggevolezza di ogni caccia e disposizione tattica, prima di gettarsi a capo fitto nella mischia e dar prova del proprio coraggio. I punti forti di Sabre Ace, almeno su carta, sembrano essere il solito AI del nemico sopra alla media, una base storica molto curata e una dinamica di funzionamento dei velivoli che si avvicina molto a quella presente nella realtà. Gli effetti grafici e il motore 3D non mi sono sembrati così incredibili dalle foto, ma fate conto che all'epoca dissi lo stesso per Duke 3D che poi divenne uno dei miei giochi preferiti! Ok, ragazzi, prendete occhialini e berretto e preparatevi alla partenza: settembre non è poi così lontano!
FBS

SUBSPACE

Le notizie su questo gioco non sono tantissime, quello che sembra certo è il suo target: Internet! Questo Subspace, infatti, è stato quasi totalmente progettato per funzionare in rete e per accalappiare quanti più netsurfer possibili. Il gioco è una sorta di Stardust (spero lo ricordiate...) in cui ogni giocatore sarà sbattuto in un arena a bordo di una piccola navicella con il solo scopo di disintegrare gli avversari e diventare sempre più potente grazie ai power up che di tanto in tanto appariranno in giro. La visuale sarà a volo d'uccello, con la possibilità di formare delle vere e proprie squadriglie di giocatori che, in base alle vittorie e alle sconfitte, potranno salire nella classifica mondiale di Subspace... Nei primi giorni di prova, questo gioco, aperto praticamente a tutti, ha avuto un notevole successo (300.000 giocatori non sono pochi) e se le cose continueranno così anche dopo la vera commercializzazione del prodotto (prevista, tanto per cambiare, per l'autunno) allora ci sarà davvero di che divertirsi. Stay tuned!
FBS

ELECTRONIC ARTS™

NUCLEAR STRIKE

Quinto capitolo della fortunata serie degli "strike" (Desert, Jungle, Urban e Soviet), Nuclear Strike farà al sua comparsa in contemporanea sia per Playstation sia per i nostri cari PC entro la fine dell'anno. La novità che balza immediatamente agli occhi rispetto ai precedenti episodi, oltre ovviamente a una grafiche che ogni volta stupisce di più, sarà la possibilità di pilotare diversi tipi di veicolo (dal classico elicottero a potentissimi jet, passando per carri armati e altri mezzi abbastanza inediti come l'hovercraft o lo skateboard...). L'engine grafico è stato in parte riscritto e sembra che gli scenari, dettagliati come non mai, si muoveranno con una fluidità impressionante. Si parla di un incremento prestazionale dell'ordine del 25%, che tenendo conto della qualità del penultimo capitolo, Soviet Strike, fa capire come alla Electronic Arts facciano sul serio.
Per chi ancora non lo sapesse, ricordo che la serie degli "strike" è composta da simulatori arcade, una sorta di shoot 'em up a scorrimento multidirezionale, strutturati in missioni e caratterizzati da grande frenesia e divertimento, proprio come richiede un arcade, ma anche da un'attenta strategia e una notevole pianificazione delle missioni, come invece accade con i simulatori. Il gioco è previsto per la fine dell'anno.
Duspa

GALAPAGOS

Con questo titolo provvisorio e alquanto squallidino - aggiungerei io - la semisconosciuta Anark si appresta a fare il suo ingresso nell'affollato settore videoludico, sotto l'ala protettrice di una chioccia di tutto rispetto come l'Elecrtonic Arts.
Il gioco in questione è quantomeno originale, dato che vi porrà nei panni di uno schifosissimo insetto, costretto a vagare per una terra fantastica piena di pericoli e infestata dalle creature più immonde, parto della mente malata di un organismo alieno. Capisco come queste facezie dicano tutto e nulla, ma dato che il titolo non è previsto prima della fine dell'anno avremo sicuramente tempo e modo di ritornarci sopra (splach).
Duspa

ORIGIN

WING COMMANDER: PROPHECY

Gosh! Le foto del primo episodio della nuova trilogia di Wing Commander, che vedete qui intorno, sono di una bellezza allucinante. Ce n'è addirittura una che non mi sta in memoria (tre astronavi di forma insettoide su sfondo stellato), e il computer su cui sto scrivendo non è certo sottodotato! Ma ora rimettiamo i bulbi oculari nelle orbite, e veniamo a noi: Prophecy ha un motore grafico completamente rivisitato, per sfruttare i potentissimi acceleratori 3D che entro breve diventeranno più importanti pure delle schede sonore. Siamo nello spazio e quindi non c'è limite agli effetti speciali, in particolare lensflare, riflessioni, esplosioni e compagnia bella. A fianco dei nuovi protagonisti cinematografici faranno una comparsata Mark Hamill, Tom Wilson e Ginger Allen, tanto per dare continuità alla trama. Dopodiché la serie decollerà per la sua strada. Nuovi nemici, nuovi mondi, nuovo tutto – o almeno così ci promettono. Questo miracolo di scenario potrete gustarvelo da soli o in multiplayer, via modem o cavo seriale. In arrivo, a Natale o giù di lì, su tutti i PC dotati di Windows '95 e degli attributi necessari per farlo girare.

ULTIMA ON-LINE

Gli abbiamo già dedicato un'ampia preview qualche numero fa, dunque non è il caso di farvi notare che l'Evento dell'anno per i moltissimi seguaci di Lord British è lì lì per verificarsi: dopo mesi di test, durante il quale la Origin ha coinvolto qualcosa come 50.000 giocatori, all'E3 era finalmente in programma una versione dimostrativa di Ultima On-Line. Con questo incipit entusiastico non voglio certo sminuire il prossimo capitolo dell'Ultima "tradizionale", se e quando lo vedremo sul monitor, ma UO contribuirà sicuramente in misura maggiore a saturare i server della Origin. Duecento milioni di metri quadrati di superficie (o erano miglia?!), tutte le magie che avete usato finora nei precedenti episodi, la libertà più assoluta di sceglervi il ruolo che volete nel regno di Lord British... Il nono capitolo della serie sarà incredibile quanto volete, ma qui la Origin sta "creando un mondo" nel vero senso della parola! Le richieste hardware non sono lievitate dall'ultima volta: siamo fermi al Pentium 133 con 32 mega di RAM e una scheda video degna di questo nome (dato che la grafica sarà tutta a 16 bit). Appena finito di appendere al muro la bellissima rappresentazione di una città inclusa nella cartella stampa, ad opera degli Hildebrandt, io parto: ci vediamo a Moonglow, regno di Britannia!
Alessandro La Spada

FIFA '98

Siamo tutti in trepidante attesa della nuova release del gioco di calcio più venduto della storia. La folla freme, i redattori si preparano... Come potete vedere dalle foto, le visuali sono come previsto numerosissime e la grafica è più definita che mai. E sarà tutto ancora meglio, dicono alla EA Sports, quando questa grafica la vedrete muoversi. Ma quando la vedrete muoversi? Dalla fine dell'estate in avanti, tutto può accadere...

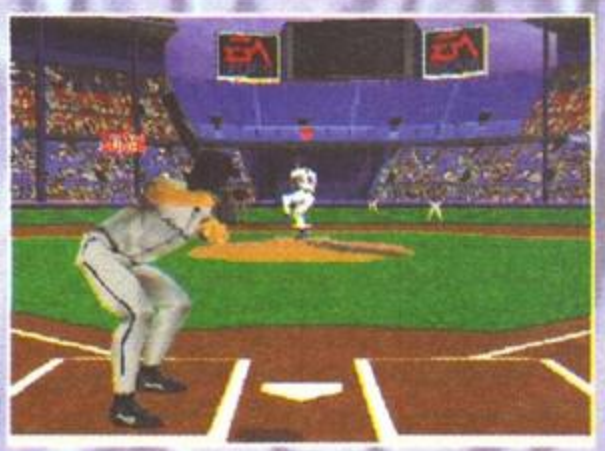
ANDRETTI RACING

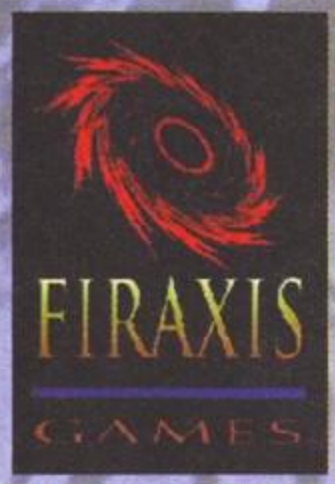
Quando ha avuto la possibilità di guidare una McLaren, Michael Andretti non ha certo fatto sfracelli. Eppure la stima per il figlio del celebre Mario (ovviamente sto parlando del fratello di Luigi...) è ancora alta. A lui, a Mario e a Jeff Andretti è dedicato questo nuovo simulatore della EA Sports che ha la particolarità di mettervi a disposizione sia le macchine di formula Indy sia quelle del campionato Stock Car. Potrete giocarci fino in otto contemporaneamente, sia mettendo la massima attenzione nella preparazione dei dettagli della macchina, sia selezionando a caso uno dei circuiti e buttandovi a tutta velocità senza sapere nulla di motori. Visuali da dentro e da fuori dell'abitacolo, con la possibilità di agganciare una telecamera a chi guida la corsa o seguire chi vi sta direttamente dietro. La qualità assoluta delle immagini, che potete controllare, è confermata dall'annuncio del supporto specifico per l'onnipresente 3Dfx (nelle dichiarazioni di chi questi giochi li pubblicherà). Cominciate a liberare lo spazio sull'hard disk: il gioco sarà qui in autunno.

TRIPLE PLAY '98

Chi se ne importa se da noi il baseball non è diffusissimo? Per Triple Play '98, che a onor del vero è già fuori per PSX e su PC è in procinto di essere rilasciato, la EA ha sviluppato un motore grafico tutto nuovo. Creato apposta per gestire questi omini poligonali, renderizzati e animati in motion capture, pronti a correre e tuffarsi dietro la palla in tutti e 32 gli stadi della Major League. Ci sono tutte le statistiche ufficiali della stagione 1996, la possibilità di rigiocare le partite più importanti e l'immancabile supporto per la rete. Chi si sente solo apprezzerà il solito commento dell'altrettanto solito telecronista famoso (negli States).

Alessandro La Spada





SID MEIER'S GETTYSBURG

L'uomo da un milione di copie vendute (di Civilization) è tornato, e stavolta... non farà prigionieri? No, non è questo il suo genere di giochi. L'autore di F-19 Stealth Fighter e del già citato Civ ha fondato l'anno scorso un proprio gruppo di sviluppo, la Firaxis, per portare un po' più in là le frontiere dei giochi di strategia. Dopo un anno di lavoro, il risultato sta per venire alla luce. Questa volta è il turno della guerra di secessione, che potrete giocarvi contro il computer o in rete, vestendo sia i panni dei Confederali che degli stati dell'Unione. Ci saranno trenta scenari predefiniti e un generatore automatico di territori per quando li saprete tutti a memoria. Una delle parti più belle del gioco, se riusciranno a farla come si deve, è che hanno lasciato il giocatore libero di cimentarsi con il livello di complessità che più preferisce. E ciò non dovrebbe significare solo il livello di difficoltà iniziale, bensì proprio il fatto che, se siete degli esperti, potreste voler regolare ogni cartuccia del più marginale dei soldati, mentre anche se non vorrete dedicarvi a simili aspetti la godibilità del gioco non dovrebbe risentirne. La brevissima demo che abbiamo potuto vedere (e non giocare: si tratta di un filmato) mostra un'azione davvero frenetica, con il puntatore del mouse che non sembra costretto a eccessive acrobazie per gestire il tutto. Anche l'intelligenza artificiale promette di essere molto evoluta: il nostro Sid ha messo nel gioco tutta la sua pluridecennale esperienza e, più concretamente, una versione migliorata del codice di Magic: the Gathering. Non lo sapevate che ha dato una mano anche lui? Chissà, forse prima o poi ci sarà anche un Sid Meier's Dominia... Per ora accontentiamoci di Gettysburg, in uscita a novembre.

Jane's COMBAT SIMULATIONS

F-15

Sebbene il programmatore sia lo stesso dello Strike Eagle, non è dello stesso F-15 che stiamo parlando. Stavolta il caccia che va a mach 2 solca i cieli dell'Asia sudoccidentale, tenendo sotto controllo un'area di due milioni e mezzo di miglia

quadrate. Ci saranno da completare un certo numero di missioni e, una volta finite, potrete cominciare a disegnare le vostre. Gli esperti della Jane hanno incluso due campagne pregenerate. Se siete dei veri appassionati, poi, ci saranno tutti i diagrammi e le statistiche del caso.

LONGBOW 2

Il formato "Targa" (TGA) vale sicuramente la pena di includerlo tra quelli più usati: la resa dei colori, come dimostra l'esplosione che potete vedere in foto, è veramente notevole. Il gioco in questione è il seguito del simulatore di elicottero uscito l'anno scorso. Il dettaglio grafico è stato quadruplicato, il sonoro è più realistico che mai, ma la cosa forse più interessante per i giocatori è che stavolta potrete giocare il ruolo di pilota e co-pilota: contemporaneamente, sullo stesso velivolo, con un amico in rete locale o via Internet. Un generatore di missioni automatiche dovrebbe rendere il gioco virtualmente infinito... Almeno fino a quando la Jane non avrà pronta la "nuova, eccitante, fantastica" versione!

688 (I) HUNTER/KILLER

Lasciate perdere il titolo, evidentemente un messaggio in codice per le spie russe. Concentratevi invece sul fatto che, questa simulazione di sottomarino, è stata sviluppata a braccetto con lo stesso ente che designa gli addestratori della Marina Militare statunitense. Realismo assicurato, dunque, anche grazie a un grosso sforzo dal lato tecnico per simulare tutto quello che succede a bordo. Ci saranno sia missioni singole che vere e proprie campagne.

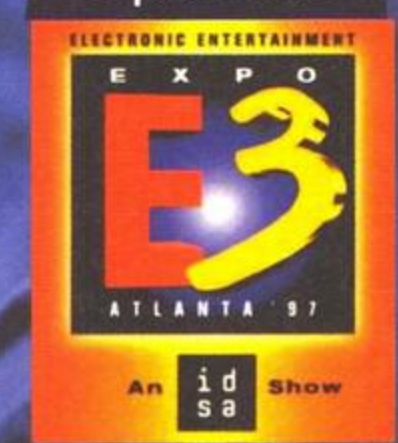
ACCOLADE™

TEST DRIVE 4

Realizzato in collaborazione coi programmatori di Destruction Derby, il quarto episodio di Test Drive vi metterà a disposizione la solita collezione di auto famosissime da guidare per una serie di strade altrettanto famose. Stavolta la ferraglia da macello è costituita da Camaro, Chevelle, Plymouth o qualcosa di più moderno come la Dodge Viper o la Nissan 300ZX. Gli scenari sono sei, tra cui spiccano le Alpi italiane. Chissà come si trova una Corvette sui tornantoni...
Gare singole, multiplayer fino a otto contemporaneamente e un motore "che spingerà il treddì ai suoi limiti" (non l'avevamo mai sentito!) arriveranno sui monitor di tutto il mondo nel prossimo autunno.

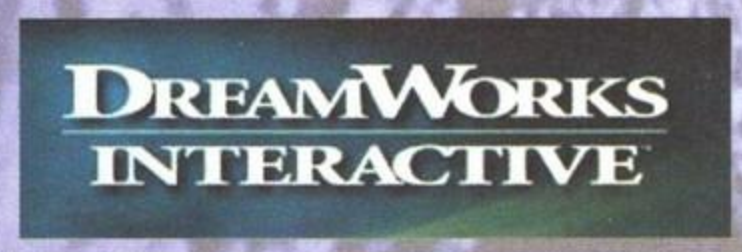
REDLINE

Con Redline la Accolade svela finalmente i suoi piani: includere l'ottimizzazione per gli acceleratori grafici in tutti i loro giochi futuri. Nessuna pietà per chi non riesce a procurarseli. Nel mondo (accelerato) di Hardline si tratterà di combattere a piedi e a bordo di vari veicoli per diventare il capo di una di sedici gang, che si disputano il territorio del nostro pianeta ormai nuclearizzato senza nessuna pietà. A mano a mano che vincerete gli scontri, oltre alla gloria il personaggio guadagnerà esperienza e diventerà più forte per le missioni future. Dato che i gruppi partecipanti alla sfida sono 16, potete facilmente intuire quanti sono i giocatori che possono sfruttare contemporaneamente il multiplayer. Procuratevi un Pentium 133, 16 MB di RAM e l'acceleratore grafico di cui sopra, poi aspettate fino a Natale e sperate che Redline esca puntuale.



POPULOUS: THE THIRD COMING

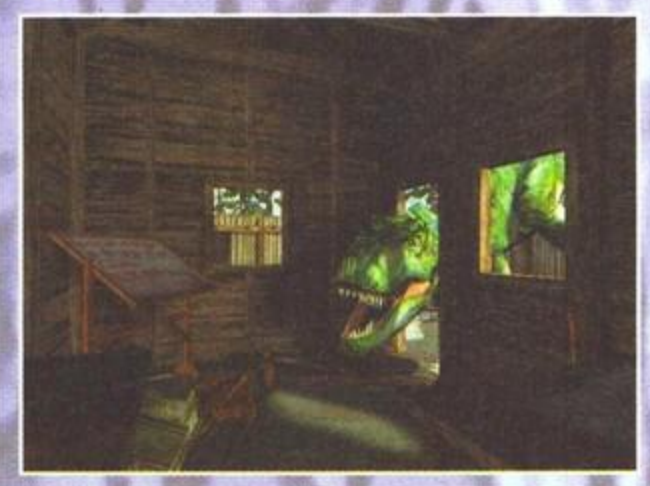
Vedere la spettacolarità del dettaglio tridimensionale di queste immagini mi fa venire in mente, di rimando, la disarmante sensazione di semplicità che ebbi quando Populous comparve per la prima volta sul mio monitor. E, sempre di rimando, mi chiedo: ma che me ne faccio io di tutto questo treddì? Divagazioni a parte, il terzo episodio della saga è ben intenzionato a spiegare a tutti chi è che comanda nel campo dei simulatori di Dio. Dopo il primo periodo di addestramento dei seguaci, grazie al quale accumulare energia, potrete sbizzarrirvi a scatenare piaghe, carestie e tempeste di fuoco sugli altri popoli. E se proprio sopravvivono, c'è sempre un Angelo della Morte da mandare a finire l'opera. Tra i vostri, invece, potrete allevare vari tipi di personaggi per sviluppare la strategia di gioco che più vi aggrada: volete vedere il sangue? Riempitevi di guerrieri. Avete un approccio più infingardo? Le spie sono lì apposta. Oltre a quella che vedete dalle foto, ci sono un sacco di visuali più o meno zoomate che arrivano fino alla vostra dimora divina nello spazio! Da notare che i mondi sono più d'uno, dotati di un ecosistema che il computer si preoccuperà di simulare al millesimo di millimetro. Per fare tutto questo, anche l'originario "giochino" dei Bullfrog ha bisogno di un Pentium: 60 minimo, sia sotto DOS che Windows '95, con 16 mega di RAM e un CD a doppia velocità.



TRESPASSER

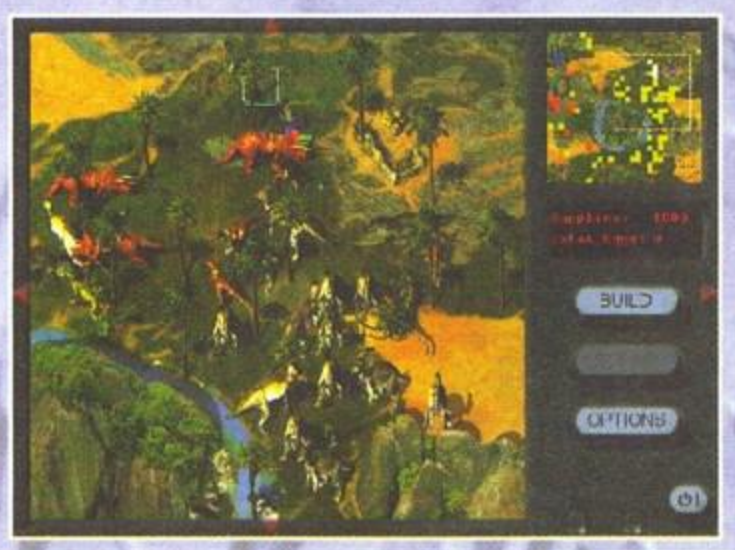
Nel corso della nostra missione redazionale ad Atlanta, abbiamo anche avuto il tempo di andare al cinema a vedere "The Lost World", il seguito di Jurassic Park. Che si trattasse di una bieca operazione commerciale lo sapevamo, ma che il film in sé potesse fare così schifo davvero non lo avremmo mai pronosticato. Max e MA sono addirittura usciti dalla sala disgustati dopo soli 10 minuti, e si sono rifugiati da Batman & Robin. Il resto del gruppo ha resistito stoico, sorbendosi la peggiore fatica di Steven Spielberg e in definitiva uno dei film più insulsi e involontariamente trash della storia. Critica cinematografica a parte, comunque, la licenza targata The Lost World era indubbiamente ghiotta e se la sono accaparrata quelli della DreamWorks, che ne hanno tirato fuori ben tre giochi. L'unico che porta lo stesso titolo del film non lo vedremo su PC, ma soltanto sulle console, ed è in sostanza un gioco d'azione in cui controllate i dinosauri che appaiono nel film. Questo Trespasser parte invece da un'idea ben più interessante, ed è senza dubbio il titolo tecnicamente più innovativo che mi sia capitato di vedere all'E3. Presentato come "il seguito digitale a The Lost World", Trespasser si sviluppa come una sorta di avventura grafica che vi vede all'esplorazione del famigerato Sito B, con il solo scopo di riportare a casa la pelle. Anche se il gioco è ancora molto acerbo (la data di uscita prevista è il 1998 inoltrato), già si capisce che si tratta di qualcosa fuori del comune: quello che distingue questo titolo da qualunque altra avventura "esplorativa" è che, in questo caso, a ogni azione del giocatore umano corrisponde una reazione assolutamente realistica dal punto di vista fisico. Ciò significa che ogni cosa che toccate nel mondo di Trespasser, od ogni elemento con cui interagite, reagisce così come farebbe nella realtà, in base a complicati studi fisici che hanno richiesto mesi e mesi per essere sviluppati. Il produttore del gioco mi ha mostrato alcune particolari scene in cui tutto ciò era piuttosto evidente: a un certo punto, per esempio, vi trovate di fronte a un laghetto che (presumo) va attraversato costruendosi un piccolo ponte con l'aiuto di una serie di cassette di legno. Ebbene, vi assicuro che, dal modo in cui le cassette si muovevano e galleggiavano nell'acqua, sembrava davvero di avere a che fare con la dinamica dei liquidi e dei solidi: a ulteriore riprova del dettagliato studio fisico che sta alla base del gioco, mi è stata mostrata la struttura tecnica della stessa scena, in cui si vedeva molto chiaramente come il gioco gestisce, ad esempio, le reazioni della superficie dell'acqua a contatto con degli oggetti solidi. In un'altra occasione mi è stato dimostrato che, sullo schermo, possono comparire simultaneamente fino a 2000 oggetti indipendenti con i quali è possibile interagire (alberi, costruzioni, dinosauri), e tutto ciò per non parlare dei dinosauri veri e propri, i cui movimenti sono stati studiati sulla base di modelli fisici di scheletri e muscolatura. Sono anche molto belli da vedere (ognuno è composto da oltre 300 poligoni), e godono di effetti di luce che li fanno sembrare, grazie alla riflessione dell'illuminazione sulla loro pelle, realmente veri. Tutto ciò ha un prezzo, e cioè che Trespasser non si muoverà a più di 15 frames al secondo di un Pentium 233. In ogni caso, questo è senza dubbio il titolo che gode della tecnologia più evoluta che mi sia mai capitato di vedere in un gioco 3D.

JP



CHAOS ISLAND

Presentato come un gioco che inaugura un genere, e cioè quello degli strategici per bambini, Chaos Island: The Lost World è effettivamente uno strategico basato sulla storyline del film, sviluppato proprio per i più giovani. Il giocatore è chiamato a controllare un gruppo di scienziati e dinosauri "buoni" che hanno il compito di difendere un'isola dall'attacco di cacciatori e dinosauri "cattivi". Per fare questo bisogna amministrare le proprie risorse, adottare la corretta strategia e risolvere i problemi legati alla coltura della uova di dinosauro, per poter disporre di un cospicuo esercito. Il gioco consta di 12 differenti missioni, e ha come protagonisti i bestioni più popolari della serie, dal T-Rex ai Raptor, dai Compy agli Stegosauri. Non mancano neppure i personaggi del film, cui danno la loro voce gli interpreti originali, tra cui Jeff Goldblum, Richard Attenborough e Julianne Moore. L'intelligenza artificiale è stata oggetto di profondo studio, così che il comportamento di ogni specie riflettesse quello reale o presunto tale, oltre a disporre delle stesse qualità di forza, mobilità e tattica che contraddistinguevano i veri rettiloni. Non ho molto altro da dire, se non che Chaos Island è annunciato per il prossimo mese di ottobre.



MICROPROSE®

EUROPEAN AIR WAR

Presentato come il seguito di 1942: the Pacific Air War, questo titolo vi vedrà impegnati a scorrazzare nei cieli a bordo delle più famose "trappole" della Seconda Guerra Mondiale, fra le quali citiamo il famoso SpitFire. Personalmente, ritengo che dopo l'uscita di Flying Corps (che comunque è ambientato trent'anni prima... NdMax), la vita per un simulatore di volo che punti sulla spartanità dei comandi e sull'immediatezza dell'azione non abbia molte speranze e in effetti le caratteristiche di questo European Air War non mi hanno affatto sorpreso dal punto di vista dell'innovazione: possibilità di guidare un'esagerazione di mezzi (una ventina), multiplayer fino a otto giocatori, un bel po' di missioni che consentiranno di intraprendere una brillante carriera all'interno dell'esercito degli alleati... Non resta che aspettare, ma non chiedetemi fino a quando: nella press release la data di uscita era indicata compresa fra l'autunno di quest'anno e il prossimo Natale!

7th LEGION

La MicroProse pare abbia deciso sia giunta l'ora di combattere lo strapotere degli Westwood nel campo dei giochi strategici in tempo reale e in effetti questo 7th Legion pare promettere davvero molto: al di là dei dettagli tecnici (alta risoluzione a 65.000 colori, supporto dell'MMX che garantirà un 20% in più di velocità), molte delle caratteristiche ricalcano in tutto e per tutto Red Alert: unità con differenti capacità di fuoco e di sopportare i danni, upgrade nel corso delle missioni e via dicendo. Le novità non sono comunque da poco: anzitutto qua e là compariranno dei power up che consentiranno di incrementare notevolmente il potenziale distruttivo delle unità, oppure garantiranno addirittura l'invisibilità dal campo di gioco, con i devastanti risultati che potete immaginare. Oltre a questo, si dovranno giocare di tanto in tanto delle sotto missioni e per avere un'idea sommaria non dovete fare altro che dare un'occhiata a una delle due foto: pressoché scontato l'ampio supporto al multiplayer, dopodiché non resta che aspettare qualche mesetto per sapere se 7th legion avrà realmente le potenzialità per competere seriamente con Red Alert.

FALCON 4.0

Signori, stiamo parlando del piatto forte della Microprose, che stiamo attendendo (io più di voi) da quasi un lustro: se pensate che le foto parlino da sole, cominciamo col dire che le immagini di cui siamo in possesso si riferiscono alla versione "light" del gioco: chissà cosa verrà fuori con la 3DFX! Aspettate a sbavare, anche Comanche 3 aveva una grafica senza pari ma risultava lacunoso in altri aspetti: il nostro Falcon 4.0 promette un realismo quantomeno paragonabile a quello di Eurofighter 2000 e come il capolavoro della DiD non conterrà un certo numero di missioni precalcolate, ma un vero e proprio generatore che garantirà una campagna assolutamente indimenticabile. I dati tecnici che abbiamo letto fanno ritenere che, finalmente, il predominio del già citato Eurofighter potrebbe essere seriamente messo in discussione. Entro la fine dell'anno potrete leggere su queste pagine la recensione e, a meno che nel frattempo non sia deceduto (forza Bossettone, la doppia segata in diritto commerciale non è poi la fine del mondo... La prossima volta ti trascino a Vegas con me, così capirai il vero sconforto. NdMax), sarò proprio io a decretare l'atteso responso.

GUARDIANS: AGENTS OF JUSTICE

Per salvare il mondo non è più sufficiente l'intrepido di turno: i cattivi, si sa, sono tanti e per combatterli si rende necessaria addirittura una squadra di supereroi, ovviamente comandata da voi medesimi. Guardians è un gioco in isometrica dalla grafica accattivante, che promette discretamente in virtù delle svariate decine di caratteristiche possedute da ciascun eroe: il vostro compito sarà inizialmente quello di creare una vostra squadra (ma se non vi accontentate dei personaggi "standard" potete generarne di nuovi), dopodiché dovrete cimentarvi in scenari generati casualmente alla ricerca dei nemici e degli immancabili power-up con i quali aumentare le vostre capacità.
Diciamo che, se tutto va bene, questo titolo dovrebbe rivitalizzare il genere dei giochi in isometrica, che a parte Syndicate e qualche altro titoletto non vanta certo episodi di un certo spessore.

MECHCOMMANDER

Il gioco in questione si chiamava Honor Bound, ma alla MicroProse devo avere argutamente pensato che un titolo che richiamasse da vicino i Mechwarrior avrebbe avuto maggiori probabilità di farsi notare: al di là di questo, cominciamo col dire che il gioco è chiaramente imperniato sui mech, ma questa volta niente visuale in soggettiva: voi comanderete una squadra composta da dodici ammassi d'acciaio e dovrete impegnarvi nella conquista di un intero pianeta, Port Arthur. Col passare del tempo i vostri mech diventeranno sempre più carismatici, e considerando che si renderanno disponibili fino a diciotto differenti tipi di chassis, direi che la varietà è assicurata. Per quanto riguarda l'azione vera e propria, gli amanti dei giochi nei quali per trionfare occorre utilizzare al meglio il proprio acume tattico potranno deliziarsi alla grande, ma in ogni caso la frenesia dell'azione è garantita. Pare inoltre che si potrà scegliere in ogni circostanza fra differenti missioni, per cui non è escluso che le proprie scelte potranno influenzare notevolmente lo scenario che si delineerà in un successivo momento. Naturalmente è supportato il multiplayer (caratteristica ormai presente del 95% dei titoli per i quali il gioco in multiutenza ha un senso) e se siete impazienti di vedere questo Mechcommander sui vostri schermi, sappiate che se a voi sono occorsi nove mesi prima di venire alla luce, al titolo della Microprose ne occorreranno addirittura dodici. Verrà fuori meglio?

ULTIMATE CIV II

Pare proprio che la MicroProse sia intenzionata a spremere all'inverosimile l'ultimo capolavoro di Sid Meier, peraltro andatosene già da tempo; non preoccupatevi del fatto che non possiamo mostrarvi alcuna foto, dal momento che Ultimate Civ II non è altro che un package che conterrà l'add-on di Civilization II commercializzato qualche mese fa (Civ II Scenarios), altre nuove ambientazioni nonché un generatore di scenari che vi consentirà di creare nuovi mondi e perfino nuove unità, ciascuna con le sue caratteristiche. Per quanto mi riguarda, dubito che perderò del tempo a progettare nuovi ambienti nel quale cimentarmi: se alla MicroProse avessero rilasciato una patch per giocare in multiplayer sarei stato molto più soddisfatto, ma così va il mondo... Candidato numero uno alle voci di corridoio, questo Ultimate Civ II vedrà la luce fra qualche mesetto.

MAGIC THE GATHERING: The PC Card Expansions

Non era necessario essere dei preveggenti per intuire che la MicroProse avrebbe letteralmente inondato il mercato di espansioni dedicate a Magic The Gathering, titolo che ha già raggiunto la ragguardevole cifra di 235 mila copie vendute: la notizia non ci indispettisce affatto, se non fosse che sarebbe stato più onesto includere un maggior numero di carte nell'edizione originale. Poco male: se vi ritenete degli appassionati sappiate che fra qualche mese verranno rilasciati addirittura due add-on dedicati alla versione digitale del celebre gioco di carte: la prima espansione consisterà in oltre cento carte rare, tratte dai set originali denominati Unlimited Edition, Arabian Nights and Antiquities, mentre il secondo includerà duecento nuove carte e consentirà di disputare entusiasmanti partite in multiplayer. Il materiale contenuto in questi due datadisk non si ferma certo qui, ma per saperne di più non dovete far altro che restare sintonizzati su queste pagine.

MECHWARRIOR III

C'era una volta un gioco chiamato Mechwarrior II, che sfoderava una grafica piuttosto essenziale ma in grado di garantire decine di ore di sano divertimento; date un'occhiata alle foto (sperando che non siano troppo piccole): se questa è la qualità della grafica del successore, sarà veramente roba da rideret. Ricordiamo che la MicroProse ha acquistato i diritti della FASA, per cui il più famoso gioco imperniato sui mech è passato dalle mani dell'Activision alle sue. Poiché, come sostiene da tempo immemorabile il Simonetto (è da un po' di tempo che si cimenta in molti discorsi seri: sono un po' preoccupato, eheheh!) la grafica non è tutto, mi pare opportuno mettervi al corrente della sostanza, che si preannuncia più che soddisfacente. Anzitutto sarà possibile progettare a fondo le nostre missioni, decidendo addirittura su quali target scatenare le nostre ire (e quelle della squadra che comanderemo) e quando colpire il bersaglio: come al solito risulterà di primaria importanza coordinare l'azione alla perfezione, ma se non siete soddisfatti di come si comportano i vostri alleati, sappiate che è possibile cimentarsi in un multiplayer di tipo cooperativo (fermo restando che se siete ingaruffati in discussioni del tipo "io so pilotare un mech meglio di te" potrete scannarvi, da bravi bambini, mediante l'head to head). Chi si diletta in futilità di vario genere sappia che potrà decorare tutti i suoi bravi robot, ma mi accorgo che, giunti a questo punto, c'è solo una cosa che vi può ancora interessare: la data di uscita. Purtroppo non c'è molto da ridere, visto che si parla della metà dell'anno prossimo.

WORMS II

I vermi sono tornati! Non sto parlando dei figli di Dennis Rodman, eclettico "centro" dei Chicago Bulls (quest'anno ancora vittoriosi, per merito più che altro della fallitaggine degli avversari), bensì del gioco che ha venduto addirittura un milione di copie in tutto il mondo: penso che tutti voi ricorderete di cosa si tratta: due giocatori (uno dei quali poteva anche essere manovrato dal computer) avevano a disposizione una squadra composta da quattro vermi, con l'obiettivo di fare poltiglie dell'avversario, servendosi di granate, mitragliatrici, attacchi aerei e altro ancora. Il seguito è del tutto simile al primo episodio (anche perché non vedo come si potrebbe ampliare uno schema di gioco talmente semplice da risultare inoffensivo), ma anzitutto la grafica è stata completamente rinnovata e vanta uno stile molto simile ai cartoon; le armi a disposizione sono oltre sessanta ed è comunque possibile crearne di proprie. Addirittura, potrete stabilire con quali ordigni partirà la vostra squadra e, considerando che sarà possibile disputare clamorose sfide via Internet, prevedo la diffusione di un nuovo virus: quello per il quale tutti i giocatori del pianeta vorranno dimostrare di avere una maggiore confidenza coi vermi rispetto agli altri. Nulla so riguardo alla data di uscita, ma prevedo che non dovremo aspettare molto.

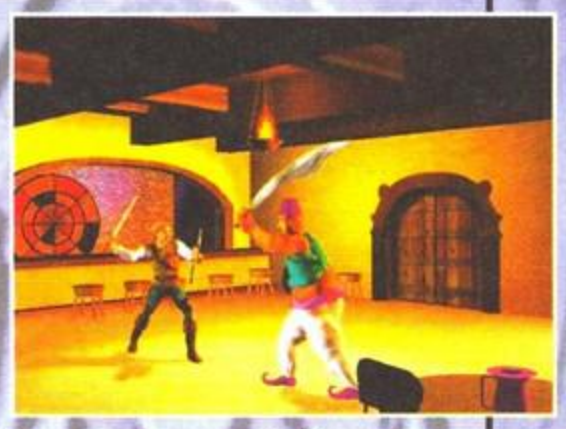
STAR TREK: FIRST CONTACT

Ho già dicharato di essere completamente ingaruffato nella meravigliosa saga di Star Trek: The Next Generation, e accolgo quindi con grande fervore l'annuncio di un seguito per l'appena discreto 'Generazioni' uscito qualche mese addietro. First Contact dovrebbe seguire uno sviluppo molto simile al suo precursore, solo che questa volta - per fortuna! - le sezioni 3D beneficeranno dell'engine di Unreal... Importante dettaglio tecnico a parte, vi ritroverete a bordo della mitica Enterprise e il vostro compito sarà quello di guidare Jean-Luc Picard, William Riker e Data (grandioso!) nella battaglia con i temibili Borg. Come dovreste sapere, questi ultimi dispongono di una tecnologia notevolmente superiore, per cui toccherà a voi industriarvi nell'inventare nuove armi con le quali rendere pan per focaccia ai malvagi invasori. Non mancheranno le consuete e immancabili sequenze in soggettiva dopodiché, se vi siete incuriositi (io neanche un po', a dire la verità), preparatevi ad aspettare fino all'inizio dell'anno prossimo.

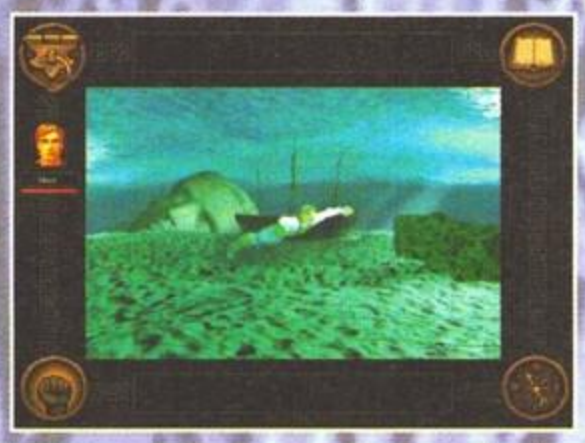
Mauro Bossetti

S I E R R A

QUEST FOR GLORY 5: DRAGON FIRE



Spostiamoci ora a Silmaria, centro della civiltà con la sua bellezza da antica Grecia e il suo splendore da isola risorta. Il vecchio sovrintendente è schiattato e la comunità è in fermento per la successione: voi, eroe tra gli eroi, siete tra i designati, ma dovrete ottenere il consenso della massa. Come? Intraprendendo una serie di avventure che vi porteranno ai quattro angoli delle terre conosciute all'esplorazione di città sotterranee, alla scoperta di mistici tesori, combattendo le più temibili creature dello scibile fantasy (tra cui, indiscutibilmente, si erge un bel dragone con tanto di leggenda annessa e starnuto facile). Non mancheranno chiaramente vecchie amicizie (Paladin, Rakeesh ed Erasmus vi ricordano nulla?) e, soprattutto, possibili tresche virtuali nel perfetto spirito degli eroi.
Lo stile di questo quinto capitolo della saga rispecchia abbastanza fedelmente quella che era stata la dinamica portante sino a oggi; per la definizione potrebbe andare bene un misto tra RPG e avventura grafica e, in effetti, a parte qualche rifinitura tridimensionale (solo schermate fisse, però), il concept è rimasto lo stesso: esplorazione, enigmi e combattimenti. I livelli di gioco sono molteplici, come pure i personaggi che potrete scegliere. Insomma, se non avete a disposizione un master al venerdì sera per una nottata balorda all'insegna del gioco di ruolo e delle mangiate colossali (FBS vigliacco, tira il pacco allo stato!) questo nuovo episodio di Quest for Glory potrebbe essere una valida alternativa.



KING'S QUEST VIII: MASK OF ETERNITY

Se vi dico Sierra cosa vi viene in mente? Qualsiasicosa's Quest certamente, e cioè tutto il malloppo di avventure che la casa americana è riuscita sinora a produrre. E partiamo così dall'unico titolo della categoria menzionata sopra a essere giunto all'ottavo episodio, in soldoni King's Quest. Per l'occasione Roberta Williams ha deciso per un cambio di rotta di quelli che possono disarmare i fan più accaniti (lei ovviamente spera il contrario), rischiando al tempo stesso di mancare l'acquisto di nuovi proseliti a causa dell'ingresso in altro ambito e di nuova concorrenza (nuovamente il parere ottimistico della Roberta americana è quello opposto). Avete capito benissimo: King's Quest abbandona la canonica veste bidimensionale che lo ha portato a vendere sette milioni di copie complessive, per aprirsi al dominio delle tre dimensioni. Certamente non è lo stile di Doom quello che hanno in mente i programmatori, ma bensì una sorta di RPG molto semplificato con parecchi combattimenti e l'opportunità di optare per una visuale in soggettiva piuttosto che in terza persona. L'universo è sempre lo stesso - il regno di Daventry- ma i casini sono anche peggiori: un non meglio identificato incantesimo su scala massacro ha tramutato l'intera popolazione (protagonisti dei precedenti episodi compresi) in pietra, con l'unica eccezione del povero figlio di un pescatore, tale Connor Mac Lyrr, che si vede gravare di punto in bianco la responsabilità dell'eroe. E così gli tocca partire per un lungo viaggio all'esplorazione di sette terre alla ricerca delle cinque componenti di un potente talismano andato distrutto. Naturale che le terre in questione - tutte in ambito fantasy: caverne, paludi, vallate sommerse da lava, foreste - siano gremite di nemici pronti a farvi la pellaccia, anche se, tra i settanta personaggi presenti, troverete anche qualche anima pia disposta a darvi una mano.

Abbastanza scioccati? Mi dicono direttamente dall'E3 che le impressioni non sono a livelli stratosferici e che la novità, a quanto pare, non abbia colto più di tanto nel segno. In ogni caso intorno a settembre dovrebbe rendersi disponibile un demo giocabile e a fine anno la versione finale. Ce la farete a tenere le dita incrociate fino ad allora? Non credo, anche Monkey 3 è in arrivo...

BETRAYAL IN ANTARA

Sempre rimanendo in ambito di fantasy è il caso di anticipare anche questo seguito, fondato su tradimento e corruzione. Il predecessore, per chi non se lo dovesse ricordare (o immaginare), è quel Betrayal at Krondor che non entusiasmò nessuno in particolare tra queste mura e passò quindi liscio senza destare particolari scalpori. Ora come ora il concetto è rimasto il medesimo: esplorazione da RPG, combattimenti da RPG e storyboard da RPG. Si è cercato di raggiungere un buon compromesso, per quello che mi è dato d'arguire, tra un discreto quantitativo di schermate statiche renderizzate riguardo alle sezioni tranquille (tipo acquisto oggetti e raccolta informazioni nelle locande), sezioni tridimensionali in versione strategica per implementare i combattimenti (che non sono in tempo reale) e sezioni a mappa su scala regionale per gli spostamenti massicci. I protagonisti che dovrete condurre al macello sono quattro, ognuno con le sue brave caratteristiche e blah, blah, blah. La parte interessante è rappresentata dal potente automapping con possibilità di registrazione degli eventi per riassumere tutto il possibile in caso di improvvisi cali di fosforo oppure di inderogabili esami all'orizzonte. Lo attendiamo a breve termine.

CIVIL WAR GENERALS II

Nel tentativo di mantenere una certa decorosa continuità nella presentazione del pacchetto Sierra, salto a parlare di quest'altro strategico, ambientato all'epoca della guerra civile americana. Nei panni del generale che preferite (a scelta tra Grant, Lee o Sherman) potrete stabilire se affrontare il conflitto nella valle del Mississippi oppure sulla costa atlantica. Grazie alle nuove unità potrete affrontare con sicurezza le nuove asperità del terreno e volgerle a vostro favore contro il nemico digitale (naturalmente esiste anche il multiplayer). L'andamento delle battaglie influenzerà la dinamica dell'intero conflitto, determinando le future aree calde. Infine, sarà presente anche un nutrito archivio ricco di immagini e filmati che dovrebbe garantire quel poco di passione storica in più verso il prodotto (che è atteso per settembre).

LORDS OF THE REALM II: SIEGE PACK

Vi siete divertiti con Lords of the Realm? Lo avete finito e riposto sullo scaffale? Bene, fate la polvere e tiratelo fuori perché vi servirà per poter usufruire di questo add-on. Ho detto add-on? Certo, abbiamo dieci nuovi castelli, venti missioni aggiuntive e, in totale, cinquanta arene per testare la vostra capacità di guerrafondai. Se da un lato è stata implementata qualche nuova tecnica a favore del computer, dall'altro avrete la possibilità di nuove sfide sulla rete e, per l'esagerazione totale, un editor con il quale pennellare i propri campi di battaglia personali. L'esperienza sembra di quelle interessanti e dovrebbe essere già sugli scaffali. Divertitevi...

LORDS OF MAGIC

Il vero e proprio seguito di Lords of the Realm II, invece, lo trovate all'interno di questo paragrafo sotto il nome di Lords of Magic. Tale Balkoth, cattivo di professione, ha rinvenuto un potente quanto antico artefatto che gli conferisce un potere fuori parametro. Costui che fa? Si allea con il popolo barbaro sbilanciando in tal modo l'equilibrio di forze della popolazione di Urak. Bello! Adesso tocca a voi rimettere le cose a posto nello stile dello strategico ambivalente (tempo reale per i combattimenti, turni per la pianificazione delle risorse) infarcito di magia, di eroi mercenari e di preziosi artefatti, il tutto dichiaratamente fantasy. Potrete naturalmente scegliere di parteggiare per il maligno (che va di moda) oppure lavorare sull'editor tridimensionale per creare qualcosa di nuovo grazie alla vostra immensa fantasia. Qui si parla di ottobre.

HALF LIFE

Il mondo ferve nell'attesa dei vari Unreal, Prey e Quake 2? La Sierra non ci sta e decide che vuole la sua parte nella disputa del ruolo primario per il soggettivo tridimensionale di fine millennio. La storia rientra più o meno nei canoni: laboratorio, squadra militare scudisciata da alieni viscidi e squamosi, autorità militari che alzano un muro di omertà, in buona sostanza voi contro un intero pianeta di alieni belligeranti. Solo che qui non si tratta unicamente di sparare, ma occorre anche mantenere una certa attenzione a oggetti (c'è un inventario) ed enigmi che si possono presentare per l'occasione. Viene garantito quindi un buon grado di interazione con l'ambiente circostante ("che non sarà lì solo per fare contorno", assicurano i produttori) e i numerosi effetti presenti (traslucenza, blur, riflessi) non saranno fini a se stessi, ma celeranno sovente particolari passaggi impegnativi. Il motore grafico, costruito sulla base di quello che regge Quake, promette faville paventando i 6000 poligoni laddove la concorrenza riesce a tenerne 500 (quindi mostri ultra dettagliati). Anche l'aspetto giocabilità non è stato tralasciato e una buona dose si lavoro è stata spesa sull'intelligenza artificiale del nemico, proprio per evitare che questi si lanci nei classici attacchi kamikaze che lo portano alla sconfitta. Questo non significa che i terribili mostri che incontreremo fuggiranno a gambe levate al nostro arrivo, ma certamente seguiranno qualche tecnica più avanzata per ottenere la nostra pellaccia (mi viene in mente il deathmatch di Quake, giusto per fare un esempio). Niente male. La vera garanzia dovrebbe essere costituita da due o tre nomi già noti in ambito internazionale per aver lavorato alle varianti attualmente dominanti sul mercato del tridimensionale: si parla di Chuck Jones, artista e animatore della 3D Realms, Harry Teasley, direttore artistico della versione Playstation di Doom, Ben Morris, creatore del Doom Construction Kit, Steve Bond e John Guthrie autori di Quake Airplane e Quake kart e, infine, Dario Casali (W l'Italia), uno dei migliori designer di livelli al mondo. Attenderemo sino a novembre.

EARTHSIEGE III

L'universo è sempre il medesimo dei precedenti episodi, tuttavia l'alta tecnologia che fa da colonna portante ha subito un pesante restyling. Non solo mech, quindi, ma una buona varietà di mezzi che porteranno il conflitto per la difesa del pianeta in una dimensione di maggiore interesse. Il bello di questo nuovo capitolo della saga di Earthsiege sta proprio nella possibilità di intraprendere la battaglia in una buona varietà di scenari che stimolano l'interesse del guerrafondaio medio. Oltre alle immense distese polverose, potremo duellare all'interno di cittadine abbandonate, penetrando addirittura negli edifici oppure nel sottosuolo, sotto il livello del mare o, ancora, nei cieli grazie a nuovi mezzi volanti. La prospettiva in prima persona non impedirà la cooperazione all'interno di una squadra, quindi ciò che i programmatori dovrebbero regalarci sarà un prodotto all'insegna della varietà, di quelli duri da riporre sullo scaffale. Anche in questo caso l'attesa si placherà intorno al novembre dell'anno corrente.

SWAT 2

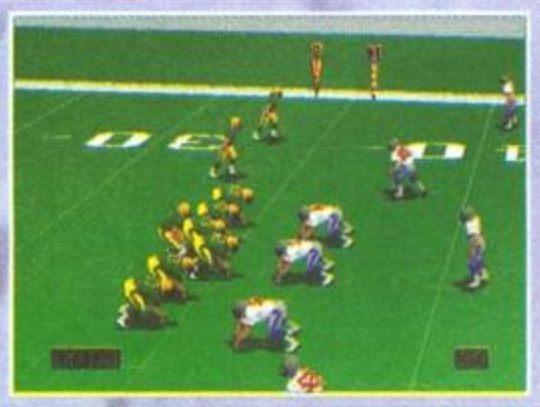
Eravamo rimasti al film interattivo con possibilità di interazione abbastanza limitata che poteva essere apprezzato o meno (a noi non era sembrato malaccio): ora i ragazzi della Sierra hanno deciso di cambiare impostazione passando allo strategico in tempo reale. Questo significa che avrete sempre a che fare con i soliti terroristi (in grado d'impegnarvi nelle 15 missioni ispirate alla realtà che sono state previste) che ce la metteranno tutta per fare saltare la testa agli ostaggi e guadagnare comunque il malloppo, solo che in questo frangente spetterà a voi la completa organizzazione della squadra (sulla base di 120 unità ciascuna con le proprie caratteristiche) e dell'armamentario e dei veicoli speciali (cingolati ed elicotteri). Per il resto si menziona un'intelligenza artificiale di tutto rispetto (ma si attende la prova sul campo per accertamenti) e, caratteristica abbastanza interessante, la possibilità di parteggiare per i terroristi. Ah beh, si capisce che ci sono anche aiutini on-line curati dal solito Daryl Gates, fondatore della polizia speciale, ma questo è extra di cui ci occuperemo a tempo debito. Ottobre.

SODA OFFROAD RACING

Ecco l'ennesima occasione per correre facendo del male. Chiaro che non siamo ai livelli di Carmageddon, anche perché lo scopo in questo caso è quello classico e vecchio come la pietra: arrivare davanti all'avversario. Comunque la collisione con un bigfoot in seguito a un salto su una rampa da paura non deve essere la cosa più piacevole di questa terra. Poco altro da aggiungere: ci sono anche i buggy (buoni per i patiti di "Altrimenti ci arrabbiamo...") e ci sono le sfidone su Internet, che è sempre più intasata... Ottobre.

FRONT PAGE SPORTS

Il primo della serie (anche perché dovrebbe essere già sugli scaffali) è Baseball Pro '98, annunciato capolavoro relativo a uno sport che trova pochi proseliti nel nostro stivale. Il fulcro della realizzazione sta nel motore fisico che controlla le reazioni della pallina in base a parametri strettamente correlati a effetto, condizioni climatiche e altitudine, alla faccia di tutte le belle caratteristiche dei giocatori schedati. A tal proposito viene segnalata la presenza di un curioso tool, una sorta di manager che, automaticamente, dovrebbe scaricare le statistiche aggiornate da un apposito sito sulla rete. Altra caratteristica interessante, a parte il solito pacco di modalità classiche, è costituita dalla possibilità di sfidare a singolar tenzone un particolare giocatore della lega che vi sta particolarmente simpatico e al quale vorreste regalare un sorriso nuovo di pacca. Comunque gli avversari non sono facili da tirare giù, in quanto è stato implementato un sistema di intelligenza artificiale mica da ridere, grazie al quale il borioso PC imparerà i vostri punti deboli adeguandosi di conseguenza.
Poco da dire, invece, per quanto riguarda Football Pro '98; c'è un archivio fotografico, c'è un bel commentatore che segue l'incontro e vi fa sapere in tempo reale cosa ne pensa, c'è il motion capture o qualcosa di simile per rendere al meglio i movimenti dei giocatori. La parte interessante riguarda la possibilità di compravendita degli atleti, i quali, in base all'andamento della stagione, possono anche imbruttirsi e andare incontro a svalutazioni paura. Lo aspettiamo per ottobre.
E nell'attesa passiamo in rassegna anche l'ultimo titolo della serie sportiva, al secolo Ski Racing. Chiaramente si tratta di una simulazione dello sport preferito da Alberto Tomba e prevede una buona raccolta di varianti: discesa libera, slalom, slalom gigante, super G e combinata. Le piste sono fedeli riproduzioni di alcuni percorsi realmente esistenti, tipo Whistler, in Colombia, Vail e Aspen, in Colorado oppure Park City, a Utah. Sarà il treddì a farla da padrone (evvai di 3Dfx) nei terreni, così come negli alberi, nelle rocce, nei precipizi e nelle bandierine (il treddì è vita!). Come da tradizione consolidata anche la rete avrà la sua parte: sono in programma tornei a sproposito con tanto di hall of fame e companatico. Il tutto per settembre.
Con affetto,
Massimo Svanoni



RED BARON II

Prima guerra mondiale. Fin qui nulla di anomalo. E, in ogni caso, anche tutto il resto non fugge più di tanto dai canoni: siete un asso volante catapultato nei cieli del conflitto europeo e dovete darvi da fare per fare carriera (e per troncare quella dei nemici). Lo schema è quello del vecchio Red Baron con qualche buona differenza. Intanto, abbastanza ovviamente, la grafica è migliorata, così come l'intelligenza artificiale. Il bello, adesso, è che le missioni sono generate in maniera casuale (leggi longevità) e il mondo nel raggio di cento miglia viene reso in maniera fedele. Non si parla solo di accuratezza nella riproduzione dei paesaggi, ma di una vita propria di quanto dovrebbe circondarci, una specie di teatro virtuale: vi imbatterete in scontri in atto, aerei che stanno atterrando, altri in fase di bombardamento e molto altro ancora. Preparate il casco per il rientro dalle vacanze.

X-FIGHTERS

Seconda guerra mondiale. Fin qui niente di strano. Se aggiungo la parolina "biplano", dovrebbe cominciare a formarsi uno schema nella vostra mente e l'anticipazione potrebbe anche terminare qui. Sbagliato, perché questa è la storia degli aerei senza gloria, gli XP-77 e i Me 263 e di tutti i loro fratelli che non sono mai decollati e non hanno mai partecipato al conflitto. Il quesito, invero insolito che si sono posti i ragazzi della Sierra è il seguente: che sarebbe accaduto se avessero dato il loro contributo anche questi mezzi? Al videogiocatore l'ardua sentenza. In zona di lancio.

Il miglior gioco di strategia di tutti i tempi

Tutto in italiano

Preparati alla guerra!

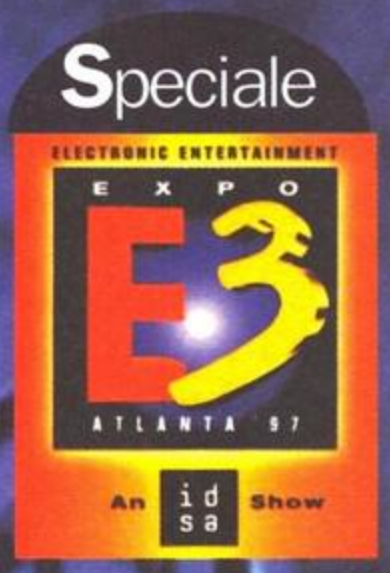
by C.T.O.
http://www.cto.it

Electronic Arts e il logo Electronic Arts sono marchi depositati o marchi registrati della Electronic Arts negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. The Dark Saga, Tides of Darkness e Beyond the Dark Portal sono marchi depositati e WarCraft e Blizzard Entertainment sono marchi depositati o marchi registrati della Davidson & Associates Inc. negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. SEGA e SEGA Saturn sono marchi depositati della Sega Enterprises Ltd. PlayStation sono marchi depositati della Sony Entertainment Inc. Tutti i diritti riservati.

STARCRAFT

Anche se è prevista una succosa anteprima sul prossimo numero, vi anticipo qualcosa su questo attesissimo titolo, ormai in fase di beta testing. In molti hanno ritenuto che Starcraft sarà la trasposizione nello spazio di quel capolavoro di stampo fantasy che è stato Warcraft 2, ma vi assicuro che non sarà così. Starcraft, infatti, sarà molto di più, a partire dal fatto che le razze disponibili saranno tre, molto differenziate tra loro, non solo per quanto concerne l'aspetto estetico, ma anche e soprattutto per quanto riguarda le capacità e le modalità di sviluppo. Ciascuna razza, infatti, avrà caratteristiche uniche e pertanto, forse per la prima volta per un wargame strategico in tempo reale, giocare con fazioni differenti significherà approcciare problemi e missioni in modo del tutto dissimile.
L'aspetto grafico è impressionante e la cura riposta in ogni particolare ha del maniacale. Pensate che le varie unità saranno dotate di centinaia di frame di animazione e non sarà raro vedere un veicolo bellico avanzare aprendo il fuoco con un cannoncino, mentre le torrette lanciarazzi montate su di esso spareranno anche in altre direzioni. Scenari dettagliati, nebbia, esplosioni realistiche, scie luminose dei proiettili, ombreggiature, una buona dose di sangue, decine di unità dal design particolarmente azzeccato, spezzoni filmati e tanta, tanta giocabilità sono le promesse fatte dai game designer della Blizzard. Possiamo anche dormire sogni tranquilli dato che si tratta di gente che mantiene la parola data.
L'AI è stata migliorata moltissimo e gli avversari mossi dal computer saranno davvero ostici. Se poi non amate scontrarvi contro chip e silicio ci sarà una ricca modalità multiplayer che prevede lo scontro via modem, link seriale e rete. In quest'ultimo caso (come pure giocando su Battle.net) ci si potrà misurare in otto.
Inoltre sarà presente uno degli editor di scenari e missioni più sofisticato mai visto. Resistete un paio di mesi, perché a settembre il caro vecchio Duspa ve ne racconterà delle belle.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

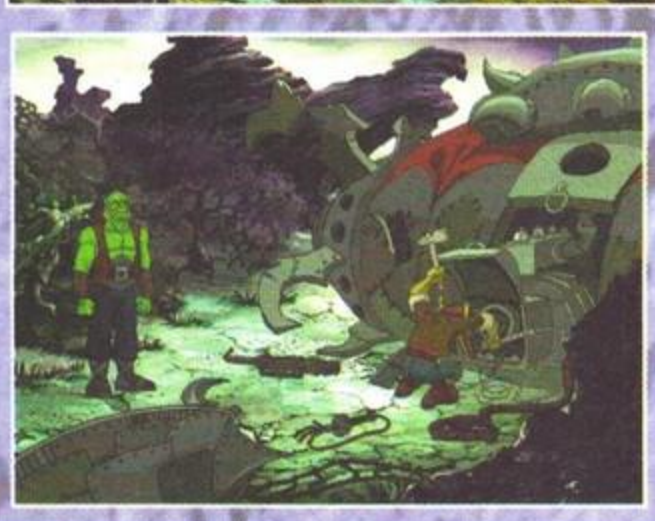


NEWS DALLA RETE

Restyling per Battle.Net, il servizio di gaming on line offerto gratuitamente dalla Blizzard agli appassionati di tutto il mondo. Negli ultimi mesi Diablo (più di 650.000 utenti registrati!) è stato il gioco più gettonato su Internet e il successo ha fatto ponderare ai responsabili della casa statunitense l'eventualità di ampliare il servizio, rendendolo più veloce, più vario e più dinamico. Classifiche, profili dei giocatori, alleanze (a proposito si sta studiando una modalità multiplayer per Starcraft che vi lascerà basiti...), statistiche e soprattutto cooperazione con provider di tutto il mondo in modo da garantire un servizio più che buono a chiunque. Inoltre alla Blizzard stanno attentamente valutando la possibilità di imbarcarsi in prima persona come provider di questi servizi, manifestando ancora una volta come gli stia a cuore la salute mentale dei loro adoratori. Accenderemo un altro cero...
Stefano "Duspa" Lisi

WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLAN

Una nuova avventura (è proprio il caso di dirlo) sta per essere affrontata dai geniali programmatori della Blizzard. Dopo aver conquistato milioni di videogiocatori con i loro wargame strategici in tempo reale ad ambientazione fantasy, dopo aver strabiliato mezzo mondo con il cupo e granguignolesco Diablo, gli autori di Warcraft hanno pensato bene di cimentarsi in un'avventura grafica in terza persona, ambientata proprio nel fantastico mondo di Azeroth. Lord of the Clan sarà, infatti, un'avventura punta e clicca, caratterizzata da una grafica stupefacente, tipo cartone animato, una trama avvincente e intricata in una marea di piccoli enigmi da risolvere, in modo da consentire all'orchetto Thrall, l'eroe del gioco, di sfuggire alla schiavitù dell'uomo e a ricostituire l'antico clan orchesco. Più di 60 locazioni differenti, circa 70 personaggi perfettamente animati e caratterizzati, oltre 40.000 frame di animazione disegnati da un team composto da cento artisti professionisti e doppiaggio da Oscar sono i numeri di questa avventura, che sicuramente darà del filo da torcere anche al blasonatissimo terzo capitolo dell'isola della scimmia.
Disponibile quest'estate per Windows 95 e Macintosh.



MAGESLAYER

Direttamente dalla Raven Software ecco un titolo che, sebbene dalle foto non sembri nulla di particolare, potrebbe rivelarsi un giochillo discretamente interessante; la lotta fra il bene e il male è il passatempo che va per la maggiore e voi, nei panni di uno dei quattro eroi che vi vengono messi a disposizione inizialmente, dovrete raccogliere cinque oggetti magici in modo da far pendere l'ago della bilancia in vostro favore. Il gioco dovrebbe combinare elementi tipici degli arcade più frenetici con altri tratti tipicamente dagli RPG (il protagonista, ad esempio, aumenta le sue capacità con il passare del tempo); il numero dei nemici è a dir poco cospicuo, come pure quello delle armi, fra le quali segnaliamo alcune dotate di poteri magici. Se tutto va bene dovremmo saperne di più fin dal prossimo mese.

TOTAL ANNIHILATION

Pare proprio che, viste le stratosferiche vendite di Red Alert (l'unico che può competere con il capolavoro degli Westwood dal punto di vista delle copie vendute è forse Myst), le software house abbiano deciso di muoversi e cercare di presentare un prodotto addirittura migliore. La GT Interactive ci prova con Total Annihilation, gioco che, alla pari di Dark Reign (di cui vi presenteremo la recensione sul prossimo numero), si ispira moltissimo al successore di Command & Conquer, con la novità rappresentata dalla terza dimensione. Per il resto, i dati in nostro possesso sono i soliti: 150 tipi differenti di unità, una cinquantina missioni complessive (anche qui ci sono due fazioni) e grafica che parte dalla 640x480; la sezione dedicata al multiplayer sarà particolarmente curata, dal momento che sul sito della GT verranno rilasciate, dopo l'uscita del prodotto che è prevista per settembre, nuove unità con una periodicità settimanale. Interessante, anche se attendo a pronunciarmi in via definitiva fino a quando non avrò fra le mani qualcosa di più concreto.

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEEY

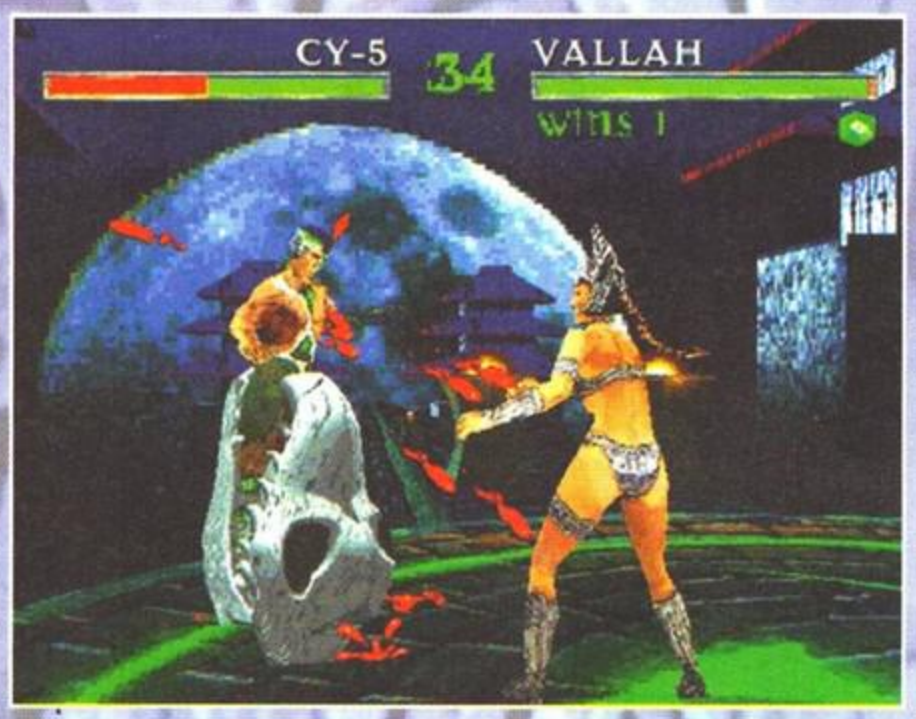
Il primo titolo a sfruttare il "sistema" denominato A.L.I.V.E. (non saprei proprio come definirlo, dal momento che è ben più che un semplice engine per creare adventure) è proprio questo Oddworld, nel quale il protagonista del gioco, uno schiavo in mano a dei crudeli padroni, un bel giorno scopre che la sua razza diventerà presto un nuovo ingrediente di un piatto prelibato; personalmente me ne starei con le mani in mano e porrei fine alla farsa dell'ultimo mese (cioè la mia vita), ma il nostro eroe non si dà per vinto e cercherà in tutti i mezzi di venire a capo dell'intricata situazione. A.L.I.V.E. promette mirabilie quali puzzle con soluzioni multiple (che incanaleranno le vicende in maniera differente a seconda dei casi), personaggi particolarmente intelligenti, ampia libertà d'azione e molte altre chicche che per provare sul campo sarà necessario almeno un paio di mesetti. Considerando che alla GT Interactive hanno in programma ben cinque titoli creati da questo sistema, direi che val ben la pena di interessarsi prossimamente alla release del primo episodio.

YOUNGBLOOD

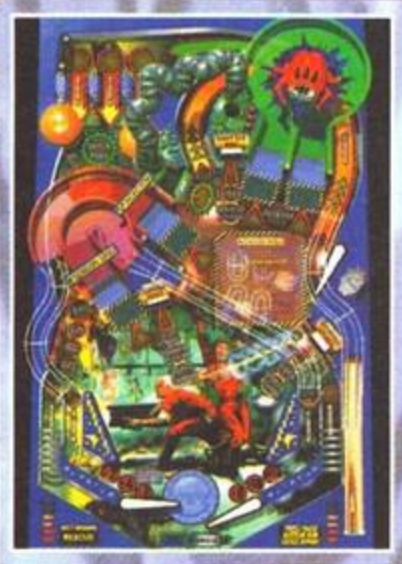
Youngblood è il nome di una serie di comic book e in effetti i protagonisti del gioco provengono direttamente da tali libri, a quanto pare molto venduti negli Stati Uniti (si parla addirittura di dieci milioni di copie); nei panni di quattro squinternati, dovrete cimentarvi nella consueta lotta contro il male, per l'occasione rappresentato da undici missioni (alcune delle quali sono composte da molteplici livelli). Il gioco dovrebbe coniugare una sana e divertente azione con elementi tipici dei role playing game, pertanto si presume che i protagonisti vanteranno differenti caratteristiche e che le loro capacità dovrebbero migliorare con il passare del tempo. Previsto per novembre.

WAR GODS

Di giochi di combattimento di un certo spessore su PC se ne vede uno ogni lustro, ma chissà che questo War Gods (alla GT i titoli li sanno scegliere, non c'è che dire) non si riveli una piacevole quanto insperata sorpresa; anzitutto, se è vero quanto sbandierato nella press release, ci troveremo calati in un'arena realmente tridimensionale (niente artifizi alla Tekken 2, tanto per intenderci) e ciò basterebbe a giustificare l'uscita del prodotto. I lottatori disponibili saranno in tutto dieci, naturalmente ciascuno con le sue mosse. Più che elencarne le caratteristiche vale la pena annunciarvi che l'uscita del titolo dovrebbe essere imminente: soprattutto nei giochi di combattimento, ciò che conta è la realizzazione tecnica, perciò è perfettamente inutile che stia qui a dilungarmi.
Ne approfitto per segnalarvi, en passant, l'uscita di Mortal Combat Trilogy, release che pare sfrutterà a dovere le potenzialità di Windows 95 (ma quali?), garantendo grafica migliorata e un'ulteriore dose di sana violenza. Se ne riparlerà a novembre.



BALLS OF STEEL



In teoria questo titolo dovrebbe evocare un concetto carismatico come non mai, ma in realtà ci troviamo alle prese con l'ennesimo gioco di flipper: praticamente potreste elencare voi le caratteristiche: grafica ultra colorata, cinque tavoli animati (uno dei quali dedicato a Duke Nukem), promessa di gran divertimento... Se non vi siete ancora addormentati, sappiate che dovrete aspettare solo qualche mese.

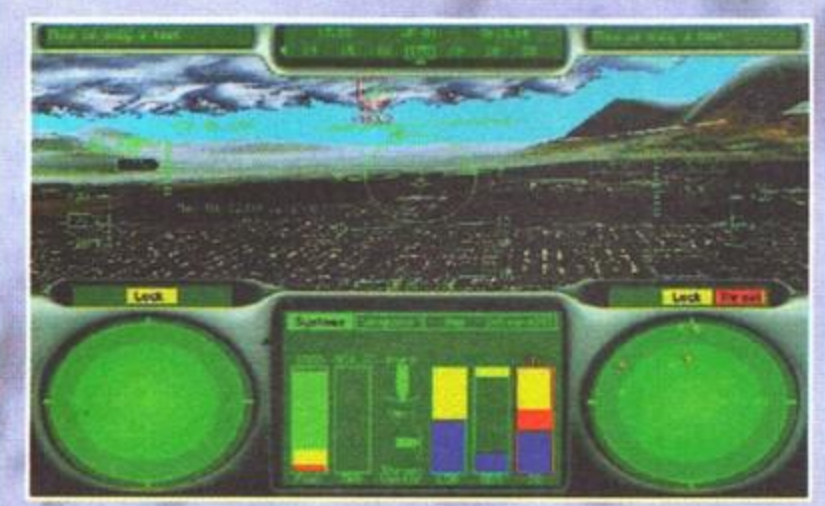
ANCORA LORO...

Questo box mi sembra più uno scongiuro che le nostre attese stiano per finire che altro, più o meno come avvenuto nel caso di GP2 l'anno scorso: dando un'occhiata alle foto non ci vuole molta fantasia per intuire che sto parlando di Unreal e Prey, giochi sui quali sono già stati spesi milioni di parole e pertanto ritengo cosa buona e giusta non sprecare ulteriore inchiostro. Del primo si dà per certo l'uscita fra qualche mese, con l'arrivo dell'autunno, mentre per Prey pare che ci sia da aspettare ancora un bel po': quel che è certo è che entrambi i titoli sono i candidati numero uno a scalzare Quake dal trono dei giochi in soggettiva, prodotto che, a dire il vero, solo con i mission pack ha rivelato le sue infinite potenzialità.

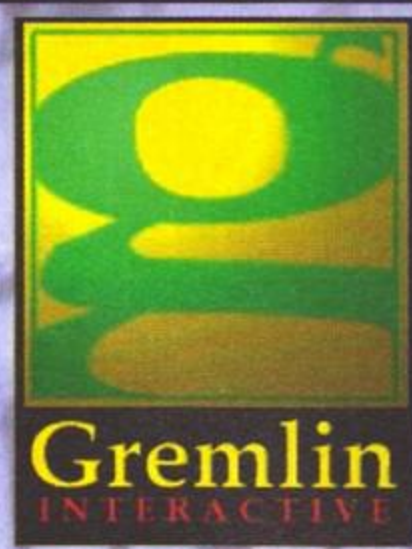
UN PAIO DI SIMULATORI DI VOLO

Dopo mesi di duro lavoro sono riuscito ad assicurarmi l'esclusiva di tutti i simulatori di volo per PC e, se non sbaglio, da quando collaboro con TGM solo F-22 Lightning non è stato recensito dal sottoscritto; la GT si prepara a conquistare questo campo con due titoli che, dovendo essere sincero, non promettono nulla di buono. A prescindere dal fatto che le note in mio possesso sono scarse come non mai, il primo titolo si chiama AHx-1 ed è un simulatore di elicottero le cui missioni paiono essere state progettate addirittura da piloti israeliani; il prodotto in questione dovrebbe coniugare elementi tipici della simulazione con altri di stampo prettamente arcade. L'engine, a sentire quanto dicono alla GT, dovrebbe garantire una qualità della grafica eccellente, come pure per quanto riguarda il livello del dettaglio, ma io vi mostro un paio di fotografie e lascio giudicare voi.

Del secondo titolo, Stealth Riper 2020, vi dico solo che una delle tre feature indicate nella press release riguarda la capacità di effettuare l'atterraggio in posizione verticale, per cui vi lascio immaginare il resto. Beh, magari qualcosa di buono salta fuori.



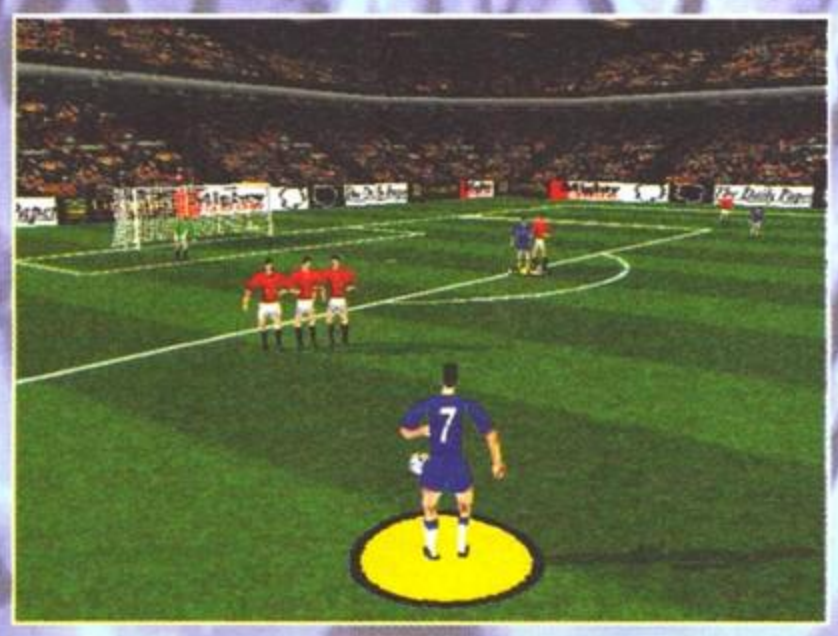
CD DEDICATO ITALIANO
In questo mondo
correre non è una scelta
è una necessità
Con queste macchine da sogno,
su questi circuiti da brivido,
in queste gare mozzafiato,
correre è un piacere!!
GT 97
RACING
IL POTERE & LA GLORIA
CD-ROM
PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO
REQUISITI TECNICI:
P90, 8 Mb RAM,
4CD RAM, SVGA,
CONSIGLIATO:
P133, 16 Mb RAM.
£ 79.900
ocean
WWW.OCEAN.CO.UK
Numero Verde
167-821177
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: www.leaderspa.it
LEADER



ACTUA SPORTS SERIES

Tutti lo attendono, tutti lo vogliono ma solo Max l'ha visto (non è vero niente, ma così l'alone di potenza attorno allo Shogun ne trae beneficio... Max mi devi una birra!). Stiamo parlando di Actua Soccer 2 e a quanto sembra proprio che tutti i vari Fifa saranno sconfitti dalla nuova faticaccia targata Gremlin, o almeno così dicono gli Atlanteidi (quelli che sono stati ad Atlanta)(bello, molto molto bello. NdMax). Di novità ce ne sono parecchie: il motore con luci e ombre in tempo reale, motion capture per le animazioni dei giocatori, tattiche e possibilità di allenare i propri uomini sul campo in modo da ottimizzarne le prestazioni; un numero incredibile di stadi a disposizione e l'inserimento, tra l'altro, di tutte e 92 le squadre del campionato inglese con nomi e caratteristiche peculiari di ogni giocatore (bah, a me il campionato inglese non piace per niente!)(a te non piace nemmeno l'italiano! NdXam)(...dettagli! NdFBS). Quello che spero è che comunque il controllo di ogni giocatore e il lato strategico del tutto siano abbastanza semplici e completi d'accontentare ogni affezionato del genere... se così non fosse riceverei vagonate di lettere e fax con richieste di trucchi e tattiche, mica per altro! Ad ogni modo penso che nei prossimi mesi ne possiate sapere di più, visto che AS dovrebbe essere pronto per ottobre.

Dal calcio saltiamo direttamente all'hockey con quello che, stando alle immagini, si prospetta come l'unico titolo in grado di battere NHL '98 della Virgin: Actua Ice Hockey ("on the rocks" per gli amici!). Dalle molte immagini a disposizione la grafica sembra notevole e, leggendo la press release, lo sarà ancora di più il sistema che riprenderà l'azione: una sorta di telecamera virtuale creata per massimizzare la spettacolarità di ogni evento in campo. Il sonoro si avvarrà del solito commento in tempo reale e di un pubblico recalcitrante disposto sia a esaltarvi per prodezze inconsuete che a darvi del demente per scelte tattiche da gnu africano. Novembre è il mese delle prove sul campo!



Passiamo poi a Actua Golf 2. Le immagini non mi sono sembrate poi tanto incredibili, forse a causa dei particolari in bitmap non integrati in maniera perfetta col fondale poligonale; a parte questo, sembra comunque che almeno a livello di realismo siamo sulla buona strada. I percorsi da diciotto buche saranno ben 6, con la presenza di un paio di modalità extra che faranno comodo a quelli che non hanno mai preso in mano una mazza in vita loro (wow, ho fatto un triplo senso carpiato, sono un genio della barzelletta!): allenamento sul tiro e allenamento speciale (sopravvivere sul green mangiano solo erba, oppure come uccidere un mammuth usando un ferro 5!). Uscita imminente!

Voci, e solo voci, sulla futura realizzazione di Actua Tennis, un titolo che sarà dapprima sviluppato per PSX e poi successivamente trasposto in versione PC. In questa nuova simulazione, sempre realizzata in puro stile Actua con personaggi poligonali, potrete partecipare a diversi tipi di campionato, in gare singole o anche in doppi misti. Il controllo di palla sarà totale (meglio di Roland Garros '97?) e lo stesso dicasi per il possibile range di azioni che potrete compiere sul campo (dai classici diritti da fondo campo passando per le demi-volee e il lancio di componenti modello Jeeg). Come per i precedenti titoli conviene tenere d'occhio queste pagine o quantomeno gli scaffali del vostro negozio di fiducia subito dopo le vacanze.

FBS

4x4 HARCORE

Conversione diretta per Playstation, il titolo in questione si pone in concorrenza direttissima con il recente Test Drive Off Road pubblicato dalla Eidos. Preparatevi dunque, anche in questo caso, a funamboliche evoluzione di guida a bordo dei più possenti fuoristrada a quattro ruote motrici attualmente in circolazione. L'uscita è data per molto imminente...

BUGGY

La febbre di Micromachines 3 è appena scemata qui in redazione e subito salta fuori un altro simulatore a base di macchinine sciamannate... Non penso si possa ripetere il successo del mega titolo Codemasters per PSX, comunque tentar non nuoce, soprattutto facendo conto che su PC di questi giochi non ce ne sono molti.

In Buggy il giocatore si troverà così a guidare delle macchine radiocomandate in 16 diverse piste, con avversari davvero votati al massacro (c'è anche l'opzione split-screeen!). Purtroppo questo è tutto quello che attualmente ci è stato dato di sapere, perciò tutti gli affamati "radio-comandanti" saranno costretti ad attendere fino alla fine dell'anno per vedere qualcosa di più completo.

FBS

HARDWAR

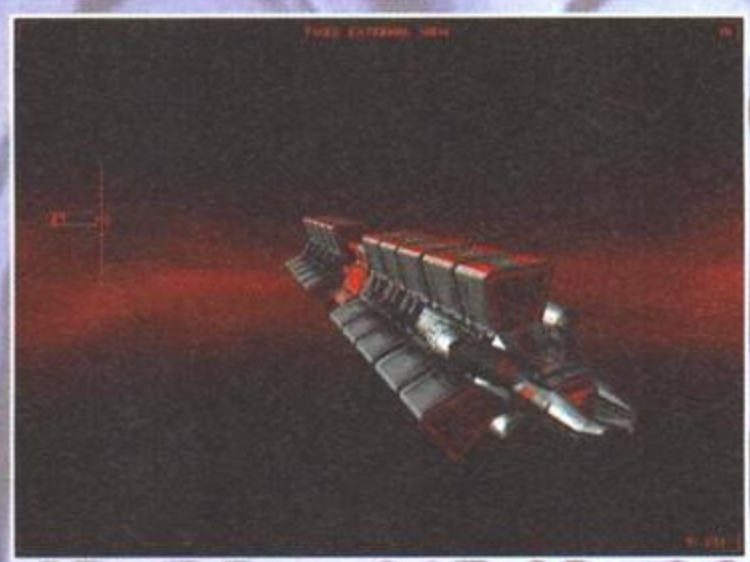
A metà strada fra Elite e Inferno, ecco un nuovo simulatore che, almeno come concetto, mi pare abbastanza innovativo. Immaginate di vivere nel tipico futuro cyberpunk e di essere un semplice pilota in una città piena di avvoltoi e gente senza scrupoli; l'unico modo di sopravvivere qui è di accettare i diversi lavori che ci saranno sulla piazza tentando di portarli a termine prima che altri piloti lo facciano prima di voi. A bordo del vostro mezzo dovrete girare per le labirintiche strade della metropoli di Titan concludendo le più disparate missioni mercenarie che si siano mai viste. Il bene, il male, l'inferno e il paradiso non esistono, ci sono solamente i soldi e con essi altre possibilità di lavoro e nuovi gadget d'aggiungere alla vostra navicella.

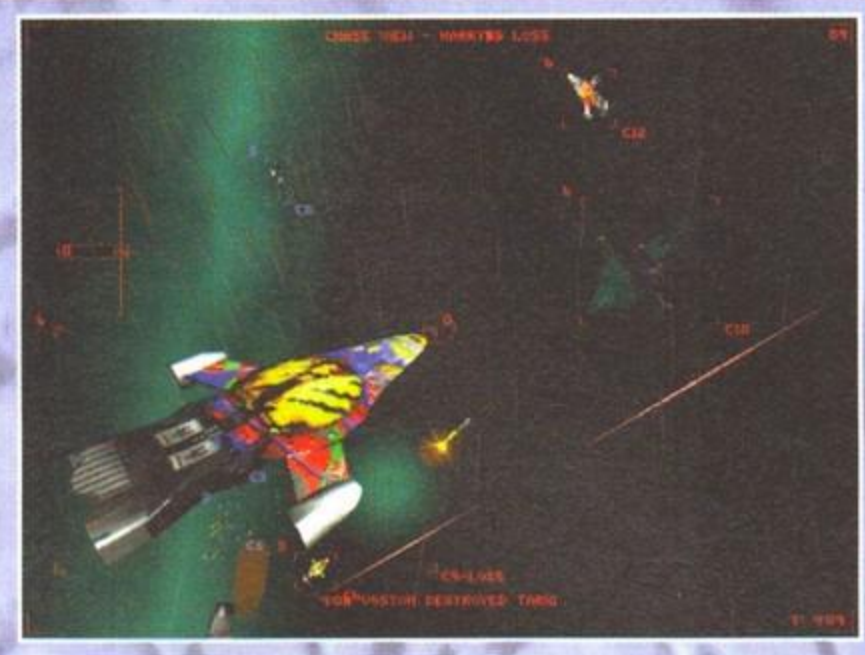
Dall'assassinare qualcuno al dover far esplodere palazzi pieni di rappresentanti; da gare a un centinaio di metri dall'asfalto a inseguimenti mozzafiato con gli sgherri di qualche mafioso assetato di potere, tutto è permesso, soprattutto se si vuole sopravvivere! Uscita prevista per settembre.

FBS

INFINITY WAR

Vi attira l'idea di diventare il capitano di una nave spaziale di 150 metri di lunghezza e di guidarla in prima persona attraverso una serie di emozionanti avventure spaziali? Spero di sì, perché di questo qui si parla. Il gioco, definito dalla Ocean un simulatore di volo spaziale con enigmi da superare ed elementi d'avventura, sembra un concorrente di Privateer, dal momento che prevede lo sviluppo della storia in una serie di missioni, con una serie diversa di linee di sviluppo a seconda delle scelte compiute dal giocatore. Un titolo che promette bene: i simulatori spaziali, si sa, vendono sempre alla grande, e questo sembra avere tutte le carte in regola, a cominciare dall'aspetto grafico, assolutamente di tutto rispetto. INFINITY WAR immergerà il giocatore all'interno di un intero universo altamente definito e realistico, e gli consentirà anche una libertà d'azione non trascurabile. Ultima nota per segnalare che l'intelligenza artificiale dei nemici dovrebbe essere molto difficile da superare e che il titolo del gioco probabilmente cambierà prima della pubblicazione, prevista per gli ultimi mesi del '97.





NO RESPECT

Siete un mercenario e lavorate per una compagnia mineraria: a bordo del vostro caccia da battaglia dovete tenere altri mercenari al soldo di altre compagnie minerarie lontani dal vostro territorio... battaglia spaziale arcade uno contro tutti, costava tanto dirlo? NO RESPECT, titolo a mio parere di discreto interesse, è un duello fino alla morte combattuto in ambientazioni graficamente impressionanti; comunque l'aspetto principale del programma dovrebbe essere l'azione frenetica che sembra lecito attendersi, che potrebbe fare alla fine la differenza tra il suo successo e un buco nell'acqua. Le caratteristiche di gioco parlano, oltre che dell'ormai immancabile opzione multigiocatore, della possibilità di scelta tra quattro modelli di astronave e di 20 livelli da affrontare per tre volte, il tutto in grafica voxel e con effetti visivi pirotecnici. Inoltre, grazie a particolari tecniche, il tutto dovrebbe essere molto veloce... Mah, vedremo se sarà davvero così... Come dite, la data di uscita? Eh, la sapessi ve la direi!

DID F22 Air Dominance Fighter

Finalmente arriva il gioco che molti attendono da tempo: il seguito dell'indimenticato EF2000 sta infatti per vedere la luce (anche se non c'è ancora una data). Questa volta i geniacci della DID hanno abbandonato l'Eurocaccia e si sono buttati sull'F-22, il nuovo aereo americano da superiorità aerea: comunque non importa che cosa simulano, a me basta che simulino. Naturalmente ci possiamo aspettare tutte le caratteristiche degne di un signor simulatore: missioni e campagne realistiche, wingman assolutamente perfetti, nemici letali e soprattutto la nuova possibilità di gestire l'intero corso degli eventi in maniera puramente strategica (ma allora uno che compra a fare un simulatore di volo?). A parte tutte queste cose, che sono peraltro il cuore del gioco, voglio far notare come la grafica abbia ormai raggiunto livelli tali da mandare in brodo di giuggiole (ma che è?) anche il più incontentabile dei piloti: le nuove chicche per questo gioiellino sono molte, giusto per citarne una nomino lo strato di nuvole che, finalmente, è più o meno trasparente a seconda della densità, e non più un cielo grigio. Pare, inoltre, che troveremo anche pioggia e neve... non vedo l'ora!

VIPER

In parole semplici, VIPER è uno spara e fuggi tridimensionale che vi vede impegnati in battaglia alla guida di un elicottero da combattimento. La trama è ambientata ai giorni nostri, ed è assolutamente squallida: gli alieni si stanno infiltrando in tutti i principali governi del pianeta, sostituendo la razza umana senza che questa se ne renda conto. Un uomo solo conosce la verità e un uomo solo può fermare la minaccia: superfluo dire chi è quest'uomo. In breve, vi troverete a volare sopra alcune delle città del globo impegnati in una sfida impossibile contro le preponderanti forze nemiche (preponderanti? Terra vs Uno!). Quello che dovrebbe fare di VIPER un signor gioco è la cura posta nei particolari e nell'intelligenza artificiale dei nemici, in grado di offrire una giocabilità e delle sensazioni che fanno dire alla Ocean che questo gioco diventerà il nuovo metro di paragone per il genere. E che posso dire io, mica li posso smentire senza manco aver visto un demo! Uffa, queste preview finiscono tutte con un 'aspettiamo e vedremo'... e non so neanche la data di uscita: che ci volete fare?

SILVER

Silver è il nome di un malvagio stregone che da 999 anni tiranneggia in un favoloso universo fantasy: purtroppo per lui ora la pacchia è finita, perché arrivano gli eroi. Questo gioco è un'avventura strategica creato seguendo le migliore regole del fantasy, che immergerà i giocatori in un mondo gotico e misterioso, pieno d'insidie. Potrete scegliere tra cinque diversi personaggi, ognuno animato dai propri propositi di vendetta personali, e dovrete guidare il vostro alter ego in ambientazioni che sembrano essere ultradettagliate e ricchissime di animazioni. Un'avventura punta e clicca ripresa da inquadrature di stampo cinematografico: che sia un diretto concorrente per Ecstatica 2 e giochi del genere? Per ora la press release non si spinge oltre, senza nemmeno accennare alla configurazione richiesta e ai tempi di lavorazione del prodotto. Se amate le avventure non troppo cerebrali e il fantasy tenete d'occhio queste pagine nei prossimi mesi.

PILGRIM

Un gioco d'avventura in 3D ambientato nel medioevo, vale a dire nel mio periodo storico preferito: un'era piena di eresie, crociate e cavalieri erranti. La storia narra di un prezioso e antico manoscritto sacro che il giovane figlio del priore di una setta nota come 'la Tradizione' deve consegnare nelle mani di un saggio di nome Petrus: purtroppo per lui il Papa Innocenzo III ha inviato alle sue calcagna il grande inquisitore Diego D'Osma, con l'ordine di entrare in possesso a tutti i costi del manoscritto prima che cada in mani eretiche. Non c'è che dire, un bel quadretto allegro. Dopo questo breve riassunto di quanto ci aspetta vediamo come sarà realizzato l'universo di gioco: la caratteristica fondamentale è la presenza di una nuova tecnologia video, chiamata CAS, che promette meraviglie: le specifiche tecniche parlano di 25 fotogrammi video al secondo su di un Pentium 100MHz con lettore CD 4X. Per il resto le 'solite' cose: animazioni realizzate con motion capture e renderizzate su stazioni Silicon Graphics. Il gioco della vita per gli amanti dell'ingiustamente tanto criticata età di mezzo? Può essere, ma per saperlo bisognerà aspettare fino alla fine del 1997.
Davide Solbiati

VOODOO KID

Kid era soltanto un ragazzo come tutti gli altri ragazzi, e mai i suoi genitori avrebbero immaginato che il suo libro di leggende haitiane lo avrebbe fatto precipitare in un modo pieno di pericoli... All'improvviso egli si troverà prigioniero sulla nave fantasma di un terribile barone dedito al voodoo, e dovrà egli stesso diventare un dominatore di questa tremenda disciplina per mandare all'aria i diabolici piani del suo avversario, che trama per impossessarsi delle anime di tutti i bambini della zona: fortunatamente Kid non sarà solo nel suo cammino, ma potrà contare sull'aiuto dell'ex-maggiordomo del temibile barone, stanco di subire la tirannia del padrone. Un'avventura decisamente interessante, a quanto pare, dove le animazioni dei personaggi sono state realizzate con la tecnica della motion capture e tutti i singoli oggetti di tutti i fondali del gioco sono completamente tridimensionali; per gestire il tutto la Infogrames ha creato un'interfaccia di gioco estremamente semplificata, che permette di gestire tutte le azioni possibili con un singolo click del mouse (che questo poi sia un bene resta ancora tutto da dimostrare...). VOODOO KID non vedrà la luce prima dei mesi finali dell'anno, per cui per adesso mettetevi il cuore in pace e aspettate.

OUTCAST

Questo titolo sembra proporsi come un serio contendente al trono detenuto dal buon vecchio Tomb Raider, anche se il protagonista è decisamente meno 'interessante'; si tratta infatti di un agente segreto americano incaricato di eliminare uno scienziato che tiene sotto la minaccia di una serie di bombe digitali tutti i maggiori network di computer mondiali. Come accade sempre di questi ultimi tempi la realizzazione tecnica lascia a bocca aperta: tecnica voxel e renderizzazioni magistrali per tutte le superfici, ovviamente realizzate su Silicon Graphics, e un sistema d'intelligenza artificiale particolarmente evoluto, che consente a tutti i personaggi di essere tali e quali a persone reali. Il tutto condito con una giocabilità arcade e una colonna sonora eseguita dall'orchestra sinfonica di Mosca (!). Se avete un Pentium 100 (e sono sicuro che l'avete) dovete solo attendere fino a fine anno.

HEXPLORE

Alla ricerca dell'eden in quest'avventura con elementi di gioco di ruolo che vi mette al comando di un manipolo di eroi impegnato in una corsa contro il tempo per scoprire il Libro della Conoscenza prima di un gruppo di malvagi stregoni. Trama piuttosto inflazionata, ma questo gioco della Infogrames cerca più che altro di emergere con le sue peculiarità tecniche: per la sua realizzazione, infatti, è stata sviluppata una nuova tecnologia, la Voxiso/3D Sprite, che permette di unire il dettaglio delle buone vecchie isometriche con la libertà di movimento concessa da un ambiente tridimensionale. I risultati se devo essere sincero a giudicare dalle foto non sono entusiasmanti, ma come al solito prima di dare giudizi bisogna vedere come finirà la cosa. A sentire i programmatori avremo azione di gioco di qualità in quantità e senza bisogno di computer 'monstre', dal momento che è espressamente esclusa la necessità di possedere un acceleratore 3D o un Pentium dotato di MMX. Per fine anno.
Davide Solbiati

PUOI SCEGLIERE UN NEGOZIO A CASO...

O TRE DI FIDUCIA!!

VIA PARMA 5
(VIA NAZIONALE)

V.LE GORIZIA, 60
(C.SO TRIESTE)

VIA BODONI 55A
(TESTACCIO)

GAMES WORKSHOP

CD-ROM PER PC

CD-ROM PER MAC

SONY PLAYSTATION

NINTENDO 64

GIOCHI DI SOCIETA'

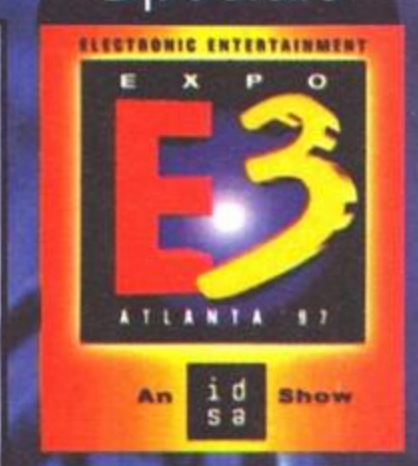
PUZZLE

GIOCHI DI RUOLO

SU INTERNET
WWW.GIOCOFOLLIA.IT

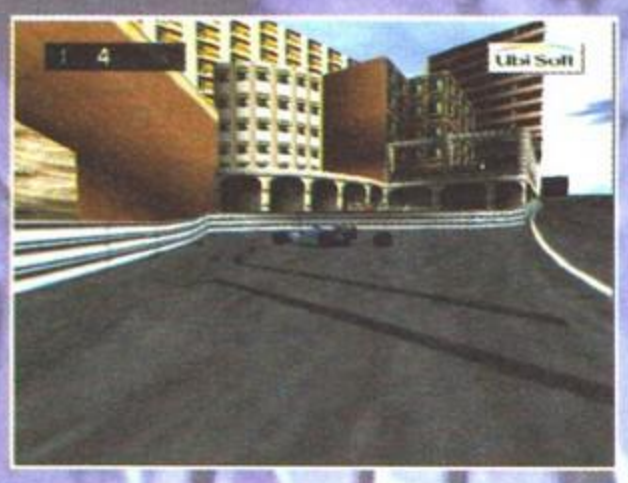
VENDITA PER CORRISPONDENZA
06/4746415

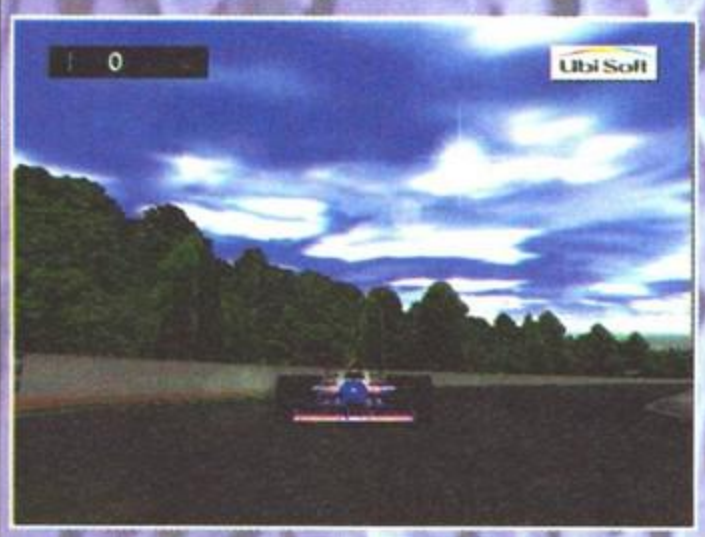
GIOCOFOLLIA®



F1 RACING SIMULATION

Ecco il probabile successore di Gran Prix 2, cioè un titolo che, a differenza di quanto avvenne per il capolavoro di Crammond, riuscirà probabilmente a mettere tutti d'accordo; le immagini parlano da sé: dal punto di vista grafico, sicuramente, mai prima d'ora si era visto qualcosa di così realistico sui nostri schermi. La press release non abbonda certo di notizie e da quanto segue potreste pensare di trovarvi di fronte a GP2, piuttosto che a un suo concorrente.





Saranno 22 i piloti del circus, con i dati aggiornati al campionato del 1996 ma, così come avvenne per POD, sarà possibile scaricare dal sito della Ubisoft le ghost car e, udite udite, i settaggi ideali per le varie piste (così non ci sarà da impazzire come avvenuto per il titolo della MicroProse). I danni alla vettura sono stati particolarmente curati dal punto di vista del realismo, mentre per quanto riguarda le riprese potremo avvalerci di numerose telecamere, utili anche per la visualizzazione degli spettacolari replay. Il multiplayer sarà ampiamente supportato: mentre tramite network sarà possibile giocare in quattro contemporaneamente, attraverso Internet sarà addirittura possibile sfidare altri sette giocatori umani; naturalmente, è previsto il classico head to head tramite collegamento via modem con un amico (il Silvestrolo dovrebbe cominciare a tremare...).

I settaggi della vettura saranno modificabili attraverso dodici differenti parametri ed è prevista anche la necessità di regolare la vettura a seconda delle differenti condizioni atmosferiche (sbavare!). Sono addirittura sette le differenti modalità di gioco e precisamente single race, grand prix, championship, customized championship, challenge, training school e time attack. Quanto c'è da aspettare? Non molto, tempo qualche mesetto e ci rifaremo nuovamente vivi.

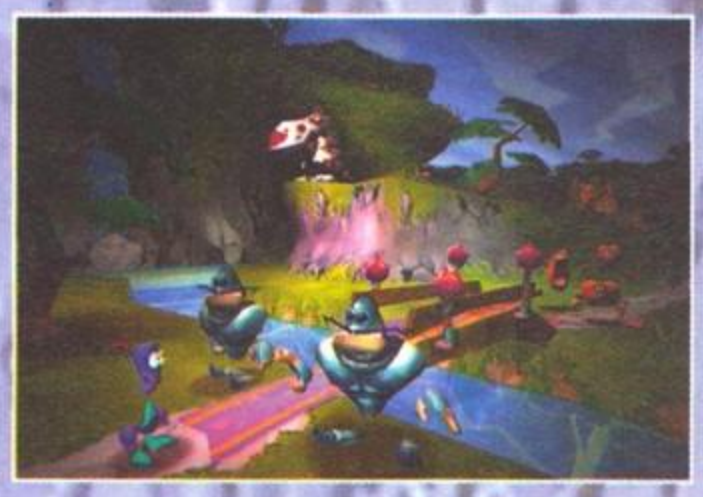
THE VOYAGES OF VALDO

Dopo il successo di Kiyeko e Payuta, ecco una nuova avventura dedicata ai più piccini (diciamo da otto anni in su), e dalla foto che potete vedere converrete con me che non si scherzerà affatto. Il genere non è quello generalmente trattato da TGM, ma non escludiamo un'eventuale recensione in uno dei prossimi numeri.

Mauro Bossetti

TONIC TROUBLE

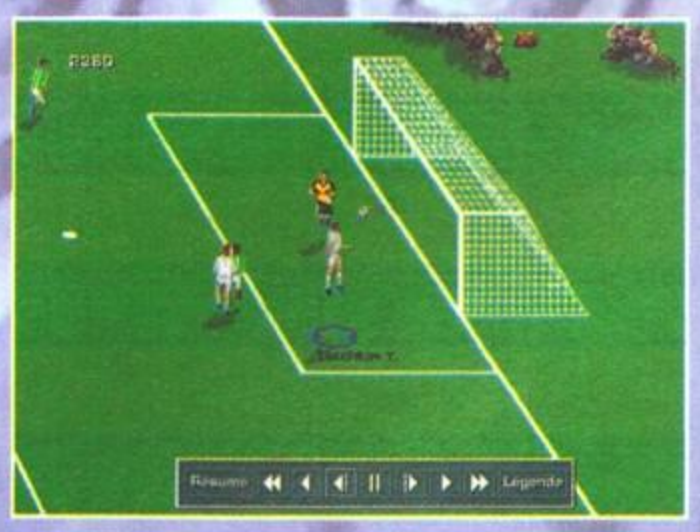
Come POD è stato il primo gioco in grado di avvalersi della tecnologia MMX (peraltro del tutto superflua nel mondo dei videogiochi: e c'era chi affermava, senza alcuna punta di vergogna, che l'MMX si sarebbe perfettamente integrato con le schede grafiche tipo 3DFX, mentre da queste è stato reso del tutto inutile), così questo Tonic Trouble dovrebbe essere il primo titolo che sfrutterà appieno i processori Intel Pentium II. In sostanza, ci troviamo alle prese con un arcade/adventure di altissimo livello, come dimostrano le due foto che potete ammirare e i dati tecnici che abbiamo letto sulla press release e di cui vi mettiamo al corrente in queste righe. Ogni livello vanterà una quantità industriale di texture (addirittura 8 mega) e la fluidità è garantita dalla stratosferica cifra di 60 fps; sullo schermo potrete ammirare numerosissimi personaggi realizzati in tridimensione, ma non pensate che il gioco si basi unicamente sui prodigi tecnici.



Il protagonista è un essere di nome ED, il quale dovrà visitare quindici mondi differenti al fine di trovare una misteriosa pozione magica che aveva smarrito in un attimo di imbruttimento; naturalmente non mancheranno alcuni simpaticoni pronti a mettergli i bastoni fra i menischi, per cui ci saranno da evitare trappole di ogni sorta, per non parlare dei numerosi problemi che occorrerà risolvere affidandosi al proprio ingegno. Uscita prevista per marzo dell'anno prossimo.

WORLD FOOTBALL 98

Eccoci a parlare dell'ennesimo gioco di calcio, questa volta in 2D; dal punto di vista tecnico segnaliamo come le animazioni dei calciatori sono state curate molto curate, grazie alla tecnica del rotoscoping. Il database dei giocatori, aggiornato all'annata 96/97, comprende qualcosa come seimila atleti, ma il punto di forza del gioco sembra proprio il realismo (sono perfino previste delle condizioni metereologiche avverse), in forza anche delle numerose telecamere (una delle quali dedicata ai rigori) che riprenderanno l'azione. Scontata la possibilità di disputare tornei o campionati, mentre per gli appassionati surfisti viene offerta l'unica occasione di far conoscere a tutto il mondo le proprie azioni più spettacolari; recensione garantita per il prossimo numero.



BETHESDA SOFTWORKS™

THE ELDER SCROLLS: BATTLESPIRE

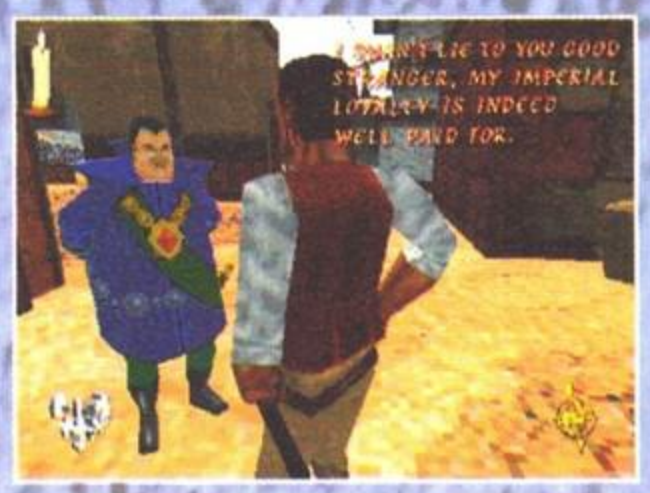
Il minimo che possiamo fare è cominciare con il nuovo capitolo della saga più famosa della Bethesda, quella delle Pergamene Ancestrali o come diavolo le volete tradurre. Reduci dalle avventure di Daggerfall (spero non facciano il terribile errore di costringerci a cambiare i personaggi!), decidete che è il momento di entrare nel corpo d'elite del Re e vi sottoponete alla prova del Battlespire. Una specie di dungeon della morte, insomma, dal quale si entra e si esce sempre (vincitori o sconfitti) per il fatto che c'è chi lo tiene sotto controllo. Peccato che, al vostro arrivo, qualcosa di terribilmente potente abbia già fatto capire ai guardiani ufficiali che con lui c'è poco da fare. Non c'è bisogno d'aggiungere che vi resterete bloccati all'interno.

Battlespire erediterà da Daggerfall la creazione del personaggio e la totale libertà di movimento. La press-release non parla d'altro per quanto riguarda l'ambientazione, perciò non vorrei che tutto si riducesse a un immenso dungeon. Oltre all'avventura contro il computer, potrete creare un gruppo di fino a sedici giocatori umani, per poi competere nel sotterraneo o collaborare per far fuori il malvagio. Il tutto in un ambiente texturizzato in hi-color che (liberazione!) non richiede la 3Dfx per girare al meglio: un Pentium 90 con 16 MB di RAM dovrebbe bastarvi. Preparatevi all'impatto per dopo l'estate.

THE ELDER SCROLLS ADVENTURE: REDGUARD

Due episodi al prezzo di uno? E invece no! L'inizio del titolo, che è lo stesso per Battlespire, in realtà nasconde il fatto che questo Redguard è il primo di una nuova serie di stampo più avventuroso che ruolistico. Avete presente cos'ha fatto la Sirtech con Nemesis, recensito su questo stesso numero? Ecco, la stessa cosa farà la Bethesda con la serie "Adventure": prendere il loro mondo di Tamriel, dove normalmente ambientano gli RPG, e usarlo anche come base per giochi più immediati dove non ci sia da barcamenarsi tra centomila parametri.

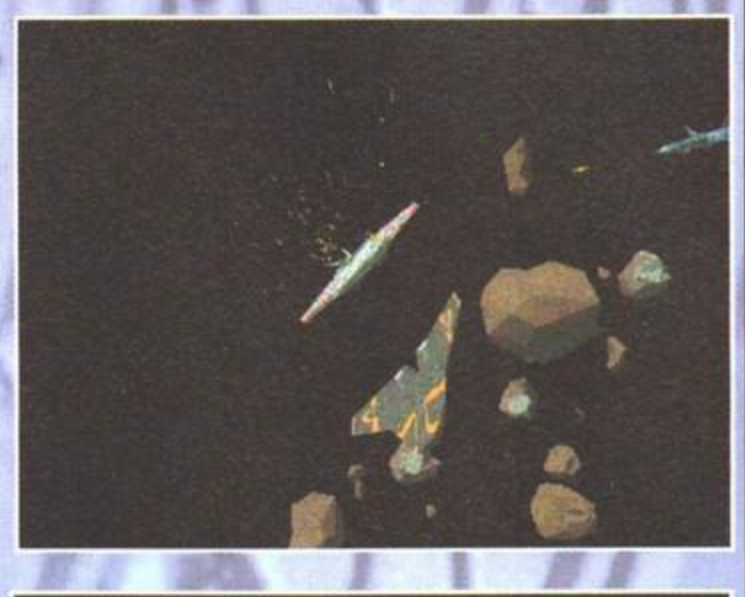
In Redguard vestirete i panni molto magrebineggianti di Cyrus, un mercenario a cui è sparita la sorella. Tornato a casa in cerca d'informazioni, scoprirà che se vuole saperne di più deve aprirsi la strada a colpi di lama. La gran parte dell'isola è libera e si può esplorare. Movimento, combattimento, azioni spettacolari... Sarà tutto in tempo reale. Dalle foto l'aspetto non sembra proprio eccezionale, ma ovviamente dobbiamo aspettare di vedere il tutto in movimento. Un Pentium con 16 MB di RAM e potremo levarci questa curiosità.

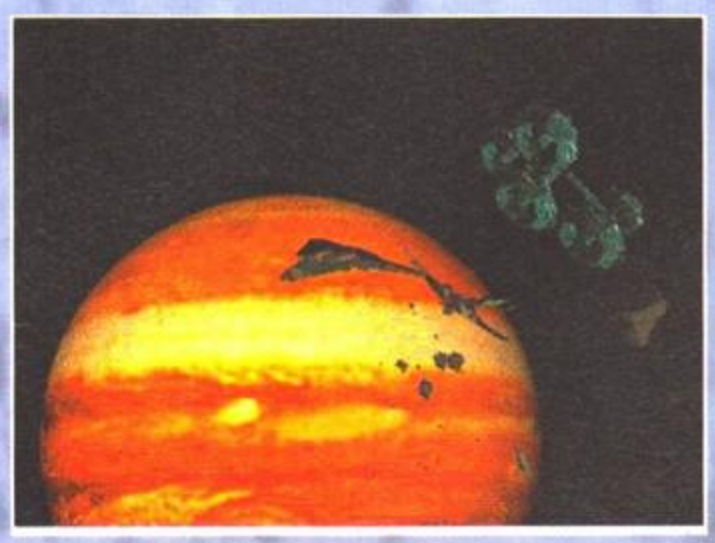


THE 10TH PLANET

Volevo fare finta di niente, ma alla centesima volta che leggo sui fogli della Bethesda che il loro engine è il migliore di tutti, una considerazione la devo fare. Volete sapere il nome di questo motore? "X-n-gine", con la "n" che sta in posizione di esponente della X. Si legge "Ecs-engine". Non ricordo più di cosa si tratti, e mi scuserete se non vado a controllare, ma sono abbastanza sicuro che esisteva già un precedente motore Bethesda di nome X-Engine (quello che muoveva Terminator Future Shock, giusto per spiegarci, NdMax). Il quale si pronuncia allo stesso modo. Il nostro direttore esecutivo, in sede di abbeveramento, ci faceva notare che ultimamente le nuove uscite sembrano fatte con lo stampino: io sto scrivendo preview di seguiti dei seguiti dei seguiti, e ora devo pure subire il riciclaggio del nome del motore grafico? Che pena!

Vabbeh, tiriamoci su il morale con il fatto che Tenth Planet non sembra essere niente male. Si tratta di un gioco di combattimento spaziale nel quale avrete a disposizione un certo numero di astronavi da personalizzare in oltre cento parti diverse. Il sistema planetario nel quale si ambienta il gioco è composto da un'ottantina di pianeti, teoricamente tutti esplorabili e popolati da personaggi con i quali potrete interagire. Gli alieni, i nostri eterni nemici, hanno intenzione di prendere possesso della Terra e voi dovrete impedirglielo. A mano a mano che ne scoprite i segreti, inoltre, potrete riutilizzare la loro tecnologia. Lo svolgimento dell'avventura non sarà necessariamente lineare, e saranno le vostre azioni a determinarlo. Buona fortuna!





X-CAR

Ecco il momento dei patiti dell'azione anche in casa Bethesda. In X-Car vi viene messo a disposizione una specie di prototipo da personalizzare come meglio credete in ogni piccolo particolare. Per poter ottenere i migliori risultati, l'avanzatissima tecnologia moderna dispone anche di strumenti telemetrici. Volendo, potrete ridisegnare la carrozzeria e scambiarla con amici e conoscenti via Internet. I tracciati saranno dieci, cinque dei quali fedeli ricostruzioni di percorsi attualmente esistenti: MidOhio Park, LimeRock, Grattan Raceway, Putnam e Thunderhill Park. Sia questi che gli altri potrete modificarli come per avvicinarli il più possibile alle vostre preferenze. Il gioco supporta al massimo otto partecipanti in multiplayer.
Da notare che tra brevissimo sarà disponibile un sito apposito per X-Car, con informa-

zioni, demo del gioco, patch e una competizione spettacolare: chi riuscirà a fare il miglior tempo vincerà una vera sedia da cabinato, funzionante come quelle della NASA. State già recandovi al motore di ricerca? Va bene, allora vi evito lo sforzo: il sito è www.xcar.com.
Alessandro La Spada

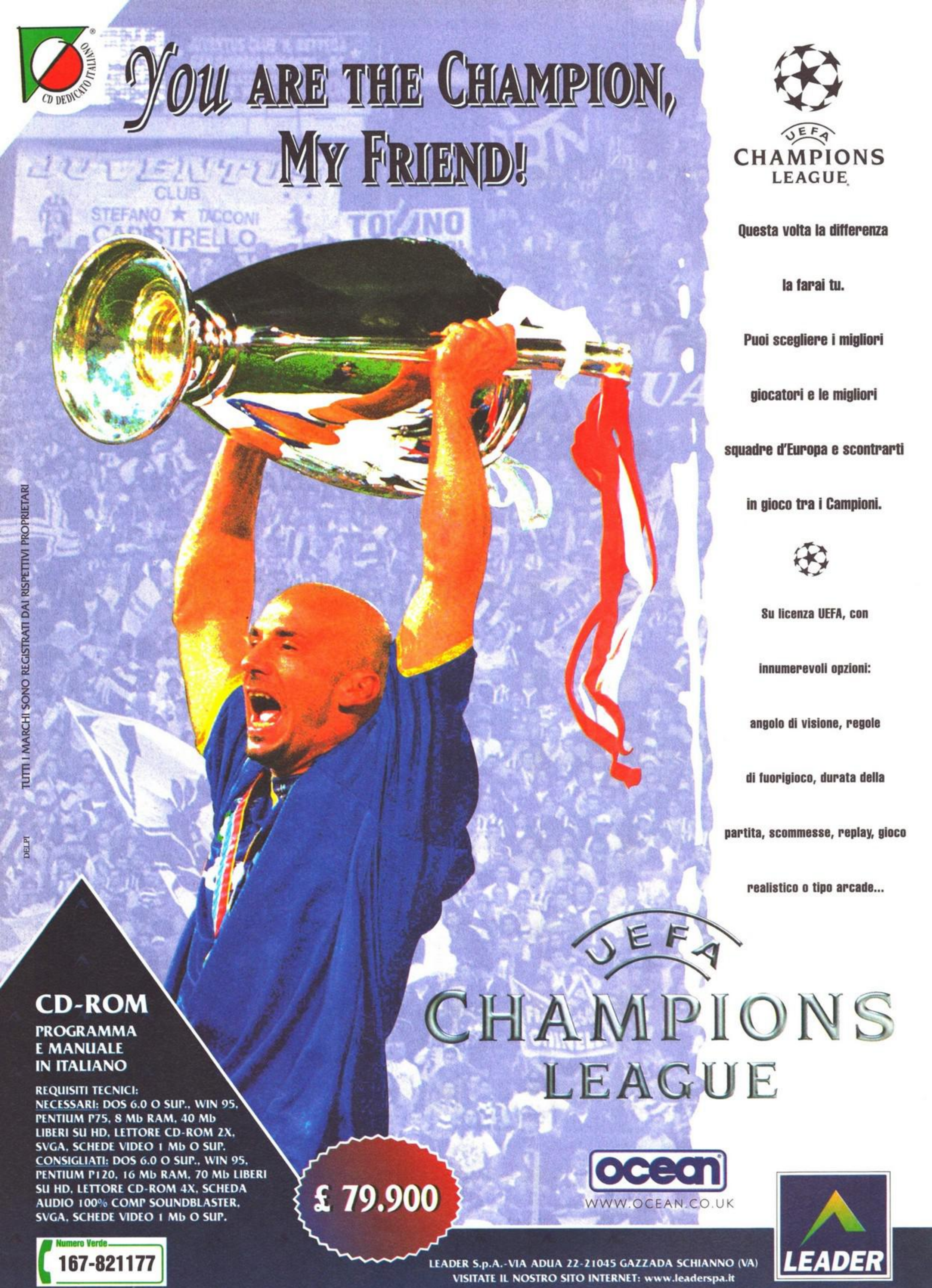
SUBCULTURE

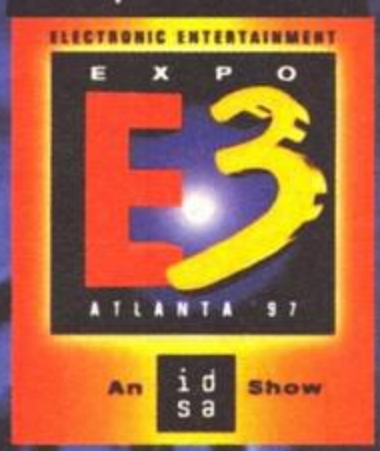
Il primo gioco autoprodotto da questi programmatori, autori di Scorched Planet, sarà quel Subculture di cui, nell'autunno scorso, vi demmo un primo assaggio fotografico. Fate parte di una razza di animaletti marini, abbastanza bellicosi, divisi in fazioni, che si scannano ogni volta che possono. Distruggere i rivali sarebbe lo scopo di una vita, non foss'altro che i vostri dei, gli uomini, continuano ad ammorbare l'oceano (e quindi casa vostra) con ogni sorta di spaz-

zatura. Vedendo come hanno conciato il loro, di ambiente, non c'è da aspettarsi che trattino meglio il vostro. Tanto più che l'incuria degli umani vi è anche costata l'affetto dei parenti: una lattina abbandonata vi ha infatti devastato la famiglia. Ripreso il controllo dei nervi, l'obiettivo principale diventa mostrare a tutto il popolo che gli umani sono tutto fuorché divini, ma soprattutto che farli smettere non è impresa dell'altro mondo.
Nel gioco dovete guidare una tra dieci tipi di navi, in una sorta di shoot'em up esplorativo con contorno di missioni. L'alternarsi di giorno e notte ha dato modo ai Criterion di inserire effetti di luce e lensflare a più non posso. Fondali e creature marine sono stati studiati a fondo, per riportarli fedelmente nel gioco. Un'anteprima come questa non si può concludere senza citare Windows '95, Pentium, supporto di MMX e dei vari acceleratori grafici.

AQUATAK

Vorreste fare il Principe Alberto della situazione, ma in più rispetto al futuro sovrano di Monaco avete solamente i capelli? Bene, almeno le sue emozioni potrete provarle con Aquatak, uno dei due titoli Criterion in dirittura d'arrivo. Stavolta si tratta di guidare un velocissimo motoscafo da corsa, facendo attenzione sia agli avversari sia agli ostacoli naturali. Si potrà giocare in due con schermo splittato orizzontalmente o fino a un massimo di sei in multiplayer, oppure ancora uno contro uno via Internet. Garantiti il commento durante la gara e la grafica in hi-res. Varieranno sia le condizioni di luce che quelle meteorologiche (aspettatevi, per esempio, qualche banco di nebbia). Per solcare le onde a duecento all'ora procuratevi il solito Pentium, magari MMX, e opzionalmente un acceleratore grafico. Il libretto di navigazione non è necessario.
Alessandro La Spada


CD DEDICATO ITALIANO
You are the Champion, My Friend!
UEFA CHAMPIONS LEAGUE
Questa volta la differenza la farai tu.
Puoi scegliere i migliori giocatori e le migliori squadre d'Europa e scontrarti in gioco tra i Campioni.
Su licenza UEFA, con innumerevoli opzioni: angolo di visione, regole di fuorigioco, durata della partita, scommesse, replay, gioco realistico o tipo arcade...
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI
DELPI
CD-ROM
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO
REQUISITI TECNICI:
NECESSARI: DOS 6.0 O SUP., WIN 95, PENTIUM P75, 8 Mb RAM, 40 Mb LIBERI SU HD, LETTORE CD-ROM 2X, SVGA, SCHEDE VIDEO 1 Mb O SUP.
CONSIGLIATI: DOS 6.0 O SUP., WIN 95, PENTIUM P120, 16 Mb RAM, 70 Mb LIBERI SU HD, LETTORE CD-ROM 4X, SCHEDA AUDIO 100% COMP SOUNDBLASTER, SVGA, SCHEDE VIDEO 1 Mb O SUP.
£ 79.900
UEFA CHAMPIONS LEAGUE
ocean
WWW.OCEAN.CO.UK
Numero Verde
167-821177
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: www.leaderspa.it
LEADER



OF LIGHT AND DARKNESS

Quest'avventura dai toni foschi (ambientata in un futuro più o meno lontano in cui, tanto per cambiare, la Terra rischia di fare una fine meschina), il protagonista del gioco dovrà interagire con oltre cinquanta personaggi i quali, sembra incredibile a dirsi, saranno generati a random in modo da rendere ogni partita differente dalle altre. Sostanzialmente il gioco si baserà su un engine in soggettiva, completamente in 3D, ma da quanto abbiamo potuto vedere non ci sembra che la qualità della grafica si attesti su standard particolarmente elevati. Staremo a vedere: fra qualche mesetto dovremmo farvi sapere di più in proposito.

QUALCHE NOVITÀ

Rispetto ai titoli di cui vi ha parlato lo stesso XAM il numero scorso, le due novità principali sono rappresentati da M.A.X. 2 e da Crime Killer. Il primo è il sequel del celebre Mechanized Assault & Exploration, che è stato migliorato notevolmente sia dal punto di vista dell'interfaccia che dalle modalità di gioco: sarà possibile disputare partite in tempo reale (e non solo mediante il classico schema a turni) e verrà offerta la possibilità di personalizzare strutture, unità, missioni e terreno (in 3D). Pressoché scontato il supporto al multiplayer, resta da dire che per il titolo ci sarà da attendere solo qualche mese.
Crime Killer è un gioco di guida che vanterà uno scrolling a 60fps e che sembra promettere particolarmente bene, in virtù dei numerosi eventi che influenzeranno le partite (disastri naturali e robetta simile): saranno tre i veicoli che avremo a disposizione per scorrazzare nei desolati percorsi e, se tutto va come speriamo, il titolo dovrebbe rivelarsi assolutamente interessante. Attendete fino all'inizio dell'anno prossimo.

RIASSUNTO DELLA PUNTATA PRECEDENTE...

Giusto come promemoria, in questo box vi parliamo dei titoli già ampiamente trattati da XAM in occasione dello specialone da quattro pagine dedicate proprio alla Interplay: sono addirittura due i titoli dedicati a Star Trek (Starfleet Academy e Secret of Vulcan Fury, di cui abbiamo visto un demo non troppo esaltante, in verità) e c'è la speranza che la mitica saga fantascientifica sappia godere di un titolo finalmente all'altezza della sua fama. Fallout è un gioco di ruolo con influenze proprie di un arcade, in cui il sistema di combattimento e movimento è gestito mediante i turni; Atomic Bomberman è una conversione con ampliamenti di un mitico giochillo del passato: se avete velleità dinamitarde, tenete d'occhio questo titolo, che promette davvero molto dal punto di vista del divertimento. Power Boat è un gioco di corse acquatico in 3D che non mi pare particolarmente entusiasmante mentre, per completare questa velocissima carrellata, di Earthworm Jim 3D non dico nulla se non che è l'attesissimo seguito del secondo miglior platform per PC (il primo è Rayman e non se ne discute).
Mauro Bossetti

MESSIAH

Interrompo brevemente questa pagina di sproloqui bossettiani per parlare di uno dei due giochi che mi hanno veramente impressionato all'E3, e cioè quel Messiah cui accennavo anche in apertura di questo speciale. Esibito solo a pochi intimi (un po' come accadde a suo tempo per MDK) in uno stanzino all'interno dello stand dell'Interplay, Messiah è l'ultimo titolo della Shiny Entertainment, casa autrice del discusso Murder Death Kill (o, appunto, MDK), che ha fatto sfracelli su carta stampata e che invece ne sta venendo fuori un po' malconcio dall'approccio con gli scaffali dei negozi.
Una volta di più, al di là di quello che poi potrà essere effettivamente il gioco, ci troviamo di fronte a qualcosa di veramente originale, anche se visto il pedigree un po' ce lo aspettavamo. Vestirete i panni di una sorta di angioletto che, ovviamente, dovrà riuscire a portare a termine la sua missione distruggendo tutto quello che si frapporrà fra lui e la sua meta finale (lo avete capito che è un arcade, vero?): quello che rende però veramente interessante Messiah è il fatto che potrete entrare nei corpi di quasi tutte le creature che appaiono su schermo: si capisce quindi che la varietà del gioco è incredibilmente aumentata, considerato che di fatto non vestirete più i panni di un solo carattere ma vi troverete anche a comandare quelli che fino a pochi istanti prima erano i vostri nemici.
La capacità di "possedere" altri personaggi non è però l'unica cosa che contraddistingue questo titolo, visto che il vero punto di forza è costituito dall'engine, capace di muovere un numero di poligoni circa 5 volte maggiore rispetto a quanto finora qualsiasi altro motore sia mai stato capace di fare (si parla di 125.000 poligoni al secondo).
Ho potuto assistere alle animazioni più realistiche mai viste nella mia vita: c'era una donna (che tra l'altro dovreste vedere in queste foto) che danzava: ebbene, si vedeva il seno muoversi indipendentemente dal corpo (non quindi come Lara Croft, e perdonatemi questi dettagli da depravati) e addirittura la compressione della parte bassa dei glutei quando questa camminava. Alla domanda se ci sarà una versione per 3Dfx, mi hanno risposto che non ce n'è bisogno: non so se mi spiego...
Stefano Silvestri

DARK COLONY

Di questo titolo ne abbiamo parlato già in precedenza, per cui in questo mini box vi ricordo solamente che si tratta di un gioco strategico militare che ha destato buone impressioni in sede di preview: si tratta di un titolo ispirato all'ormai sempiterno Red Alert, che però vanta dalla sua un'ambientazione decisamente originale, una visuale di gioco molto più ravvicinata del solito e, soprattutto, un'intelligenza artificiale che pare essere veramente all'avanguardia (o quelli della Gametek mi hanno imbrogliato con una partita precalcolata, o quello che mi hanno fatto vedere ad Atlanta ha veramente dell'incredibile... NdSS).

GUARDIANS OF JUSTICE

Ecco un titolo che viene presentato come un incrocio fra un'avventura grafica, un gioco strategico e una simulazione: avete le idee un po' confuse? Allora cominciamo col dire che avrete il comando di cinque supereroi col compito di mantenere il luogo in cui abitate vivibile dal punto di vista della criminalità: il modello della città si presenta come estremamente accurato e, considerando che viene offerta la possibilità di dialogare coi cittadini al fine di venire in possesso di informazioni vitali per il proseguimento del gioco, risulta chiaro che in Guardians Of Justice una componente fondamentale sarà rappresentata dalla vostra abilità strategica.

THE REAP

The Reap è uno shoot'em-up in tre dimensioni la cui grafica risulta molto colorata ma un po' confusionaria: vi trovate nei panni di un eroe senza macchia e senza paura, il quale dovrà negoziare coi suoi datori di lavoro le migliori condizioni per quanto riguarda gli incarichi che gli verranno proposti, e in seguito salire a bordo della sua sgangherata (mica tanto) navetta e sgominare tutti i nemici che gli si pareranno di fronte. L'intelligenza artificiale, al solito, si preannuncia qualcosa di realmente strepitoso (siete tutti impressionati, non è vero?)(beh, da quello che ho visto io, considerato il genere del gioco, è un bel passo avanti... NdSS), dal momento che sembra che le vostre azioni verranno analizzate in modo da modificare la storia in base a quanto da voi compiuto in precedenza. Attendete con fiducia: chissà che non venga fuori qualcosa di buono in un campo, quello degli shoot'em-up, in cui di giochi degni di nota per il nostro PC non se ne sono praticamente mai visti.

STAR WARS™ YODA™ STORIES

"Non provare. Fai.
O non fare.
Non esiste provare."
— *Yoda,*
Maestro Jedi

- FACILE DA CARICARE, FACILE DA GIOCARE!
- DURATA MEDIA DELLE PARTITE INFERIORE AD UN'ORA!
- RIGIOCABILE ALL'INFINITO (ADDIO SOLITARIO!)
- COMODO MANUALE IN LINEA

SULLO STESSO CD
MAKING MAGIC™
UNO SGUARDO DIETRO LE QUINTE DELLA LAVORAZIONE DELL'EDIZIONE SPECIALE DELLA TRILOGIA DI GUERRE STELLARI
SOTTOTITOLATO IN ITALIANO

LUCAS Arts™

Software in italiano

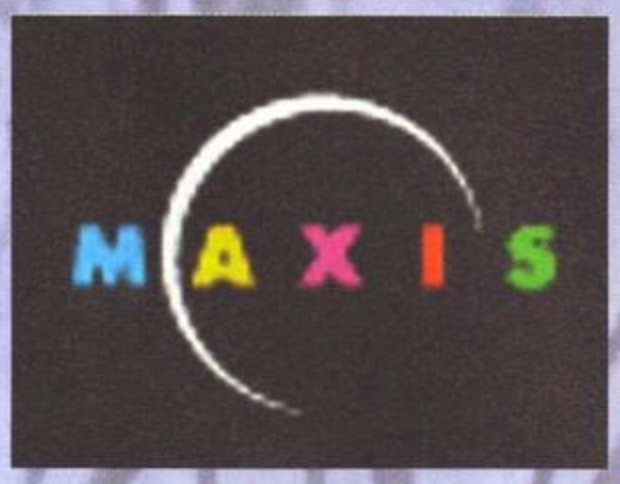
by C.T.O.

www.cto.it

™ e © 1997 Lucasfilm Ltd. Tutti i diritti riservati. Usati sotto autorizzazione.

SIM CITY 3000

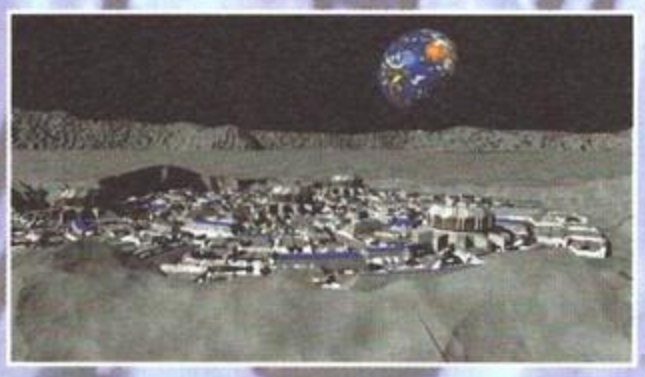
Ricordate il primo Sim City? All'epoca venne acclamato come uno dei giochi più originali e innovativi di tutti i tempi, offrendo indubbiamente un'esperienza di gioco fino ad allora del tutto sconosciuta. Io mi ci sono divertito moltissimo, e annovero il capostipite di questa serie tra alcuni dei miei giochi preferiti (stesso merito hanno avuto, almeno a livello di originalità, Populous e Syndicate). Ora siamo già al terzo capitolo della saga, in cui il 3D svolge, ovviamente, un ruolo fondamentale. E' possibile infatti visualizzare la propria città da differenti altezze, a partire dalle nuvole fino al marciapiede, e da differenti angolazioni. Ma le novità più interessanti di Sim City 3000 sono altre: per la prima volta potrete modificare i parametri relativi a un singolo edificio, alterando così il modo di vivere del condominio e le relazioni tra gli abitanti. E poi, potete prendervi una pausa dall'affannoso lavoro e starvene semplicemente a osservare le faccende quotidiane dei vostri cittadini, un po' alla Little Computer People, per intenderci. Per ottenere un riscontro immediato sul vostro comportamento potete persino interpellare i passanti! Altre piccole novità riguardano la varietà delle costruzioni edificabili, visto che ora potete anche mettere in piedi caffetterie, ristoranti e stazioni di servizio (un bel passo avanti da tempi in cui c'erano solo "industrie", "abitazioni" e "centri commerciali"...). Come è ormai caratteristico della serie, poi, il gioco rimane aperto a plug-in futuri. E visti quanti ne sono usciti per Sim City 2000 non c'è da temere di rimanere a secco.
JP



STREETS OF SIM CITY

Le premesse di questo titolo sono esaltanti, peccato che in quanto a realizzazione tecnica, per quanto s'è visto finora, abbia sollevato più di una perplessità. In ogni caso, Streets of Sim City è un gioco di "sportellate", ovvero un simulatore di guida con forti componenti di combattimento - una specie di Interstate urbano, insomma. Cinque differenti veicoli e la consueta serie di armamenti (missili, mine, mitragliatrici e compagnia bella) sono il suo bel biglietto da visita. L'aspetto più interessante del tutto, comunque, rimane il fatto che potete importare le vostre città costruite con Sim City 2000 e darvi battaglia per le strade di "casa vostra". Ma visto che la serie Sim non ha di certo fatto della sua bandiera l'azione sfrenata, né tantomeno la violenza, potete anche scegliere il Sunday Driver Mode e circolare placidamente per le vie della città, ottenendo così un punto di vista molto originale delle vostre creazioni. E il supporto multiplayer? E' ovviamente garantito, tramite modem, LAN o Internet, per scontri con un massimo di sette avversari umani. E allora, ci vediamo giù all'angolo della strada... e non dimenticate le bombe a mano!
JP

TYCHO RISING



Pronti per l'allunaggio! Tycho Rising vi vede impegnati nel tentativo di creare una colonia lunare con limitatissime risorse ricavate dall'ambiente locale. Al vostro comando, una serie di robot e macchine automatizzate che non solo hanno il compito di mettere in piedi la vostra colonia, ma anche di difendervi dagli attacchi di eventuali "abitatori concorrenti". Il gioco sembra essere aperto a una serie di interessanti sviluppi, come la possibilità di fondare una seconda missione e lanciarsi alla volta di Marte. Potete decidere di rappresentare il pianeta Terra oppure di agire per vostro conto, di combattere contro le altre colonie o di vivere in armonia scambiandovi le risorse, di costruire unità molteplici come centrali energetiche, strade, industrie, satelliti o astronavi. Non mancano gli imprevisti a cui far fronte: evidentemente la Luna non è un posto molto ospitale, perché vi capiteranno terremoti, collisioni con meteoriti, eruzioni vulcaniche, esplosioni gassose e invasioni aliene. La base scientifica del gioco proviene da informazioni della stessa NASA, perciò si annuncia più che accurata. Potete giocare da soli oppure contro otto simpatici amici: la Luna non era mai stata così vicina.
JP

NIGHTFALL

Chiudiamo il capitolo Maxis con Nightfall, un gioco d'azione in 3D che vi vede impersonare un ingegnere incaricato di esplorare un pianeta vergine per verificarne le possibilità abitative. In pratica, la faccenda si riduce a far fuori le forme di vita aliene che già lo occupano per fare posto alla cara vecchia umana stirpe. Niente di impressionante dal punto di vista grafico, ma alcune caratteristiche interessanti come la variabilità delle condizioni climatiche e della stessa topografia del pianeta, dalla struttura evidentemente instabile. Potete muovervi ovunque desideriate sulla superficie, di notte e di giorno, e potete anche catturare esseri o manufatti alieni per impadronirvi delle loro tecnologie. Ci sono nove tipi di nemici e venti tipologie di armi diverse, da montare sui tre veicoli a vostra disposizione. Ho detto tutto? Ho detto tutto.
JP

Atlantis

Segreti d'un mondo perduto

UN'AFFASCINANTE ESPLORAZIONE

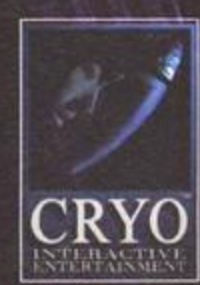
UNA DISPERATA LOTTA PER LA SOPRAVVIVENZA

Viaggerai nel tempo ed entrerai nel mondo di Atlantide, una civiltà ricca, meravigliosa e sofisticata.
La Regina Rhea governa quest'isola di pace e di benessere. Il suo è un regno pacifico - o no? Scoprirai la verità entrando nella vita di Seth, il giovane eroe di questo mistero che si snoda attraverso cinque continenti.
Vivrai un'avventura di proporzioni epiche, il cui risultato può decidere il destino stesso di questo affascinante universo popolato da macchine favolose e personaggi imprevedibili.

Parlato in italiano

- La tecnologia proprietaria OMNI 3D offre una totale libertà di visualizzazione a 360°
- Spettacolare grafica 3D a tutto schermo
- L'animazione dei personaggi utilizza il motion capture e la tecnologia di sincronizzazione labiale OMNI-SYNC
- Audio 3D: sentirai i pericoli avvicinarsi prima del tempo
- 50 personaggi con cui parlare.
- 5 affascinanti mondi, ciascuno con la sua cultura e i suoi misteri

4 CD-ROM per Win95/NT & DOS



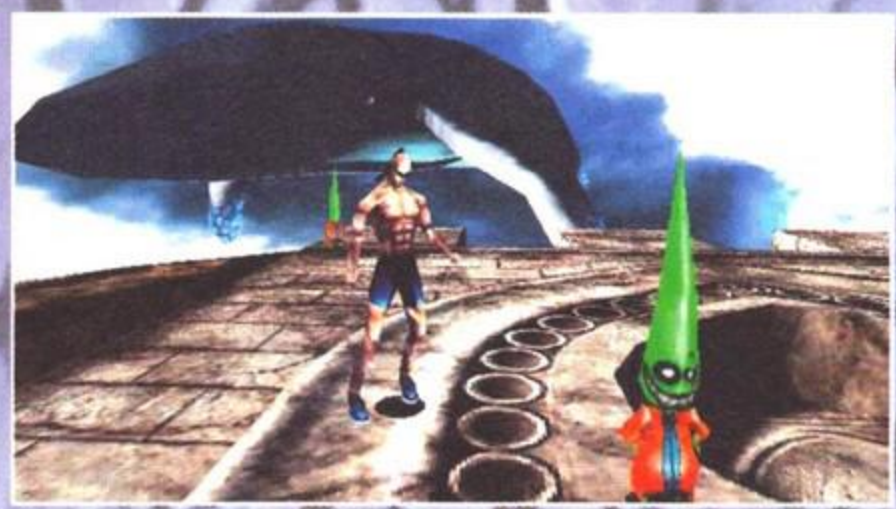
by C.T.O.

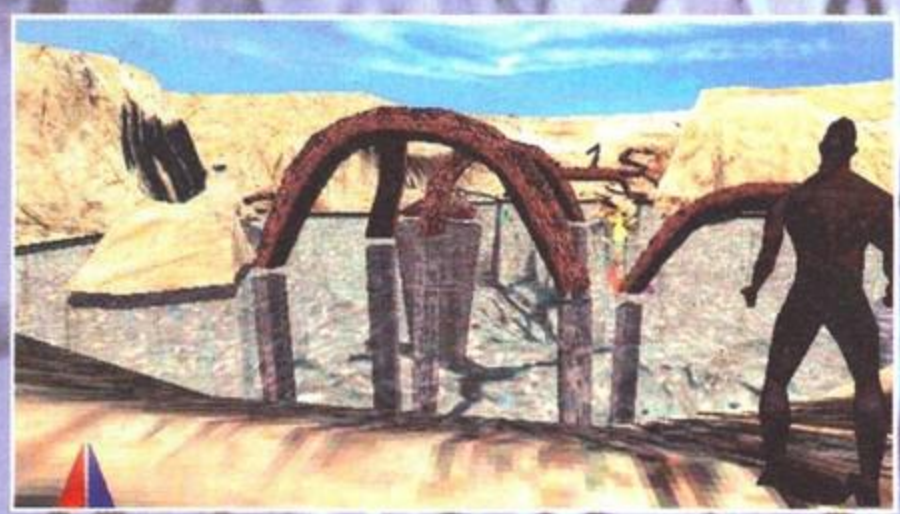
http://www.cto.it

Copyright © 1997 Cryo Interactive Entertainment. Tutti i diritti riservati.

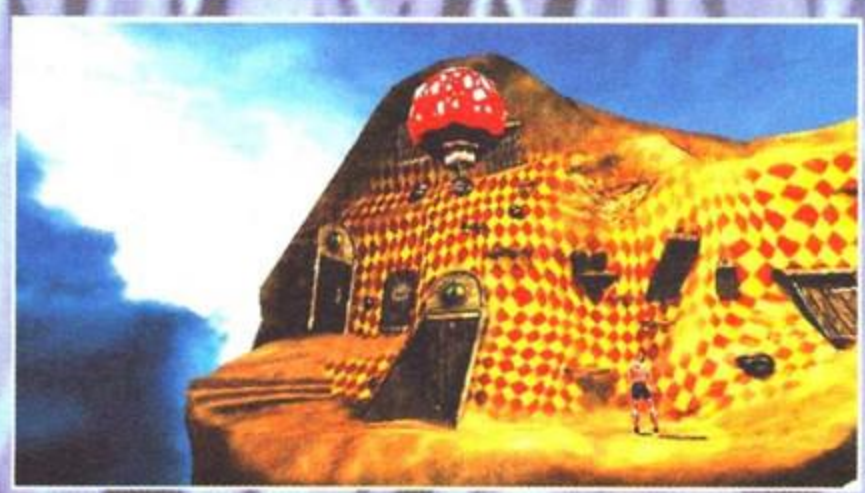
DREAMS TO REALITY

Ci sono molti che ritengono Tomb Raider il gioco dell'anno 1996; a me tale affermazione sembra un po' esagerata, ma quel che è certo è che Lara Croft ha aperto una nuova strada nel mondo dei videogiochi, alla faccia delle decine di motori in soggettiva tutti uguali e delle miriadi di giochi pressoché indistinguibili l'uno dall'altro. Se vi ritenete un fan della bella bambola poligonale, sappiate che questo Dreams to Reality si preannuncia come qualcosa di molto simile a Tomb Raider, posizionandosi peraltro su livelli tecnici e qualitativi assolutamente sbalorditivi; della trama non ci è dato di sapere molto: il protagonista del gioco, un giovane che vanta un fisico che mi farebbe notevolmente comodo nelle prossime vacanze all'Elba, si troverà immerso in un mondo fantastico nel quale la maggior parte degli esseri viventi si daranno da fare per interrompere il suo viaggio alla ricerca della salvezza. Dal punto di vista tecnico, la figura del nostro eroe è composta da una miriade di poligoni e da texture assolutamente irresistibili e, considerando che il macho potrà correre, nuotare, combattere, volare e servirsi di poteri magici, direi che ci troviamo nuovamente alle prese con un titolo nel quale la libertà che viene lasciata al giocatore è assolutamente degna di nota. Dallo slide che ho potuto





vedere, mi sento di affermare che Dreams to Reality promette davvero di rivelarsi un Tomb Raider all'ennesima potenza, il che è tutto dire. A condire il tutto provvederanno molteplici sequenze cinematografiche, ma in ogni caso sappiate che lungo il vostro cammino vi imbatterete in un centinaio di esseri viventi, nonché in una vasta varietà di armi e poteri magici. Sarà naturalmente supportata la 3DFX (e in tal caso si parla di SVGA a 65.000 colori, come ovvio), ma anche coloro i quali non avessero ancora provveduto ad acquistare la grandiosa scheda grafica potranno godersi ugualmente Dream to Reality in versione "normal". Attendete fiduciosi l'arrivo del prossimo autunno (seee! Prima godetevi le vacanze!) e vi garantisco che ne vedremo delle belle.



ATLANTIS: THE LOST TALES

Giunti a questo punto mi sento di affermare che alla Cryo fanno davvero sul serio e se anche metà delle loro promesse vengono mantenute ci sarà davvero da divertirsi. Per quanto riguarda il titolo in cui vi parlo in queste righe, sappiate che si tratta di un'avventura ambientata nel meraviglioso mondo di Atlantide; il gioco si avvarrà dell'esclusivo engine denominato Omni 3D, che garantisce una visuale in soggettiva e una qualità della grafica a dir poco strabiliante, in forza delle centinaia di migliaia di poligoni che vengono visualizzati simultaneamente sullo schermo. Non è tutto: grazie alla tecnologia Omny Sync verrà garantita una perfetta sincronizzazione delle animazioni con il sonoro, ma mettiamo da parte i dati tecnici e vediamo un po' cosa ha da offrire questo Atlantis ai videogiocatori. L'eroe di turno verrà inizialmente immerso nel mondo di Atlantide, ma saranno addirittura cinque i continenti che egli dovrà esplorare, con l'obiettivo di rimettere le cose a posto proprio nel luogo in cui avrà inizio l'avventura. Sono cinquanta i personaggi con cui avremo a che fare e, considerando che vengono garantite addirittura trenta ore di gameplay, direi di incrociare le dita e aspettare almeno un mesetto per saperne di più.

INTERVENTION

A quanto pare i giochi adatti per i soggetti affetti da deliri di onnipotenza stanno tornando di moda: infatti, come avete potuto leggere il mese scorso su queste pagine, è in dirittura d'arrivo Populous 3, che non ha bisogno di descrizione alcuna, mentre in queste righe vi parlo succintamente di un titolo, Intervention, che vi porrà nei panni di una creatura molto simile a un dio, con lo scopo, nientemeno, che di gestire un intero universo. Eh sì, alla Cryo fanno le cose in grande e se già andavate in sollucchero nel gestire una città (SimCity), figuriamoci con un intero universo. Praticamente le notizie che ho ricevuto a riguardo sono ridotte al minimo e tutto quello che so è che dovrete preoccuparvi della salute della vostra civiltà e far prosperare i poveri mortali in modo da sconfiggere gli agguerriti nemici, dei come voi. In Internet è addirittura possibile giocare contemporaneamente contro altri novantanove avversari (!), per cui viene davvero da domandarsi che razza di gioco sia questo Intervention. Aspettate qualche mese e vi verrà rivelato l'arcano.

Mauro Bossetti

UBIK

Ci troviamo a New York nel 2019, in uno scenario decisamente fosco e devastato da una guerra che coinvolge un paio di corporazioni che ambiscono al dominio del mercato (e non solo). Il depliant fa il paragone con Command & Conquer e Warcraft 2 (naturalmente concludendo che Ubik è nettamente superiore), ma a dire la verità io penso più a Syndicate: la nostra squadra sarà composta da cinque guerrieri, animati mediante il motion capture, saranno oltre trenta le armi disponibili ma molto utili risulteranno le capacità personali di ogni singolo uomo. Le fotografie mi hanno a dir poco incuriosito e considerando che sarà supportato anche il multiplayer, chissà che questo Ubik non si riveli in grado di assestare un bel colpo nel mercato dei videogiochi. Se volete ulteriori dettagli, eccovi accontentati: il sistema di telecamere varierà l'inquadratura in modo da rappresentare costantemente in modo ottimale l'azione, ci saranno addirittura due universi (ciascuno con 15 livelli) nei quali verranno ambientate le azioni e il nemico diventerà sempre più intelligente col passare del tempo. Aspettiamo fiduciosi fino alla fine dell'anno.

F-16 FIGHTING FALCON

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Nessun pilota vorrà mai abbandonare l'aereo!

Adrenalina a mille, mentre combatti su tre zone di guerra con missioni aria-aria e aria-terra.

I paesaggi sono dettagliatissimi, utilizzi dati topografici reali, il cockpit è autentico, l'animazione stupenda, gli effetti sonori coinvolgenti e la gamma di armi completa: manca solo il tuo coraggio e la tua abilità!

NIENTE CORAGGIO NIENTE GLORIA

CD-ROM

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI: MS-DOS 5.0 O SUPERIORE, 486 DX2, 66 Mhz, 16 Mb RAM, 640X480 VESA-SVGA, 512 K MEMORIA VIDEO, 30 Mb LIBERI SU HD, LETTORE CD-ROM 2X, ESTENSIONI DOS CD-ROM VERS. 2.1 O SUPERIORE, MOUSE MICROSOFT O 100% COMPATIBILE, COMPATIBILE CON SOUNDBLASTER, SUPPORTA I JOYSTICKS PIÙ POPOLARI (CONSIGLIATI JOYSTICK F15 E TALON E F15 E HAWK).

£ 99.900

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

FLYING CORPS GOLD

Se Flying Corps vi era piaciuto, può darsi che questa versione Gold vi faccia innamorare: i miglioramenti sono evidentissimi a livello grafico, visto che Flying Corps Gold supporta lo standard Direct3D. Ad esempio, utilizzando una 3Dfx, in alta risoluzione e a 16-bit, il frame rate si mantiene costantemente sopra le 30 immagini al secondo, che non è niente male. E poi, visto che l'uscita di questa versione ha fatto tesoro dei suggerimenti e delle richieste di coloro che avevano giocato all'originale, sono state aggiunte una serie di particolari e di opzioni aggiuntive come nuove visuali esterne, la possibilità che le mitragliatrici si inceppino, collisioni a mezz'aria e altre piccole cose che dovrebbero rendere FCG un prodotto decisamente completo. In quanto alla sostanza vera e propria, posso dirvi che l'intelligenza artificiale è stata migliorata, che è stato aggiunto un estensivo supporto multiplayer per giocare via modem o tramite Internet e che le texture dei paesaggi sono state ridisegnate per risultare ancora più realistiche. Ciliegina sulla torta, la versione Gold vi consente di cimentarvi con diversi nuovi modelli di aeroplano, tra cui il mitico Fokker D-VII. Infine, il gioco supporta anche i joystick dell'ultima generazione dotati di force-feedback. Flying Corps Gold attraverserà i vostri cieli nel corso dell'autunno, occhio a non farvelo sfuggire.

empire INTERACTIVE

THE GOLF PRO

Non posso dire di essere un appassionato di golf, perciò mi perdonerete se non conosco assolutamente il signor Gary Player, ovvero il giocatore che ha offerto la sua consulenza e la sua immagine per la realizzazione di questo gioco. Alla Empire sono convinti di avere tra le mani la simulazione golfistica definitiva, soprattutto in base ad alcune caratteristiche che dovrebbero rendere Golf Pro un prodotto unico nel suo genere: prima fra tutti, il metodo di controllo dello swing, che fa uso di un sistema denominato Mousedrive. Questo metodo permette, in teoria, di eseguire con semplicità qualsiasi tipo di colpo eseguibile nel golf reale, e sfrutta l'effettivo movimento del mouse anziché la classica triplice pressione del tasto sinistro per indirizzare la pallina, darle forza d'impatto e controllare lo swing. Per ricreare ciascuno dei percorsi disponibili sono stati necessari oltre 18 mesi di lavoro-uomo e in effetti bisogna dire che l'aspetto grafico del gioco era piuttosto accattivante. Per l'animazione del giocatore, che può essere Gary Player oppure un giocatore "ignoto" di sesso maschile o femminile, sono stati digitalizzati oltre 12.000 frame, che possono dare luogo a oltre 90 tipi di colpi diversi. In The Golf Pro, vi cimentate in due tra i percorsi più belli e impegnativi del mondo: St.Mellion, situato nella campagna Inglese e disegnato nientemeno che da Jack Nicklaus, e Hilton Head, situato negli Stati Uniti e disegnato da Gary Player in persona. Ovviamente sono previsti percorsi aggiuntivi: ma ne parleremo meglio da ottobre in a-

CHESS

Il gioco degli scacchi ha sempre goduto di trasposizioni estremamente originali sulle varie piattaforme, limitatamente alle fattezze delle pedine, e questo Chess della Empire (da non confondersi con la Peggior Latrina di Scozia) non fa eccezione. In realtà il gioco non si chiamerà proprio "Chess", che sarebbe tutto tranne che un monumento all'originalità, ma il nome ufficiale non è ancora stato stabilito al momento. In ogni caso, le pedine sono ispirate all'immaginario fantasy e godono di animazioni davvero deliziose: oltre 600 sequenze in grafica a 32-bit, con effetti di traslucenza e ombreggiature, e con bordi perfettamente smussati grazie all'uso dell'anit-aliasing. Ogni pedina ha una propria personalità, e lo scontro fra le due parti è di tipo biblico: buoni contro cattivi. I pezzi bianchi sono infatti buoni, virtuosi e cavalieri, mentre quelli neri sono cattivi, malvagi e puzzano di sudore. Insomma, non è solo una partita a scacchi, è una lotta per la vita, lo scontro delle tenebre contro la luce, è... è un gioco di scacchi molto bello da vedere che dovrebbe uscire entro la fine dell'anno.

INTERACTIVE MAGIC

Della Interactive Magic vi abbiamo già parlato dettagliatamente nello speciale apparso tre mesi orsono, e quindi non c'è molto da aggiungere rispetto a quanto già visto. All'E3 veniva comunque presentata, per la prima volta, la versione definitiva di iF22-Raptor, che dovreste quindi trovare recensito sul prossimo numero (mi sa che finisce sul prossimo... NdMax). In più, si poteva dare un'occhiata a Hannibal, ovvero il secondo gioco della serie Great Battles, inaugurata con le gesta di Alessandro Magno, che dovrebbe terminarsi con Giulio Cesare. Poi è stato presentato una specie di seguito non ufficiale di iM1A2-Abrams, chiamato iPanzer'44, una simulazione fotorealistica di carri armati della Seconda Guerra Mondiale. Ancora molto acerbo, il gioco farà uso delle maggiori schede 3D e potrebbe dire la sua, anche se non posso sinceramente dare giudizi a questo punto. Per il resto, l'Interactive Magic puntava molto sulla promozione relativa ai suoi giochi online, per i quali ha creato un'apposita divisione, la ImagicOnline, appunto. Oltre al già visto Planetary Raiders, è stato presentato il seguito del più popolare Warbirds, immancabilmente intitolato Warbirds 2. Miglioramenti sul fronte grafico e maggiore semplicità e coinvolgimento di gioco dovrebbero essere i punti chiave. Infine, sembra che anche la Imagic voglia entrare nel business dell'online-gambling, visto che tra i prodotti presentati c'era anche un fantomatico Wild Bill's Casino (dove Wild Bill sta a indicare il nomignolo di Bill Stealy, presidente della compagnia). Speriamo solo che non decidano di far girare dei soldi veri, altrimenti le carte di credito di un paio di elementi redazionali (non facciamo nomi) potrebbero subire ulteriori smottamenti...

INTERACTIVE MAGIC

SEGA

MANX TT

Una delle più attese conversioni Sega per Saturn fa la sua comparsa su PC, e non fa di certo rimpiangere la versione casalinga per il 32-bit della grande "S". Manx TT per PC è veloce e fluido, anche se porta con sé i difetti necessariamente legati alla conversione di un arcade di questo tipo, già patiti a suo tempo su Saturn. La sensazione è stata evidente, nel mio caso, perché ho provato Manx TT sul PC subito dopo aver fatto una partita al cabinato originale: effettivamente, al di là della maggiore potenza della scheda coin-op, la sensazione di realismo crolla inesorabilmente passando da una "vera" moto a un joystick, anche se dotato di force-feedback. In ogni caso la conversione è accettabile, ma Manx TT non giunge certo sul PC sotto una buona stella, visto che deve confrontarsi con quel capolavoro che è Moto Racer, e dal quale rimane battuto sotto ogni aspetto, grafica inclusa. Purtroppo i tracciati disponibili sono soltanto due (a meno di addendum dell'ultima ora per questa specifica versione), uno dei quali ricalca fedelmente quello dell'annuale corsa sull'Isola di Man, di recente al centro di grandi polemiche per il numero di morti che questa competizione ha collezionato nel corso della sua quasi centenaria storia. Per aumentare la profondità di un gioco altrimenti destinato a stancare presto, quelli della Sega hanno inserito un'opzione multiplayer che consente scontri tra ben otto giocatori umani tramite LAN o Internet. Mettiamola così: Manx TT può essere un buon diversivo arcade se vi siete già stancati di Moto Racer, ma se dovete fare una scelta fra i due ho paura che non ci sarà confronto. E scaldate i motori, perché l'uscita è prevista per il mese di agosto.

SONIC 3D BLAST

E Sonic ha fatto quattro! Dopo Sonic & Knuckles, Sonic's Schoolhouse e Sonic CD, anche 3D Blast fa la sua comparsa sul PC, per la gioia di grandi e piccini. Il più evoluto dei titoli della serie arriva direttamente da MegaDrive e Saturn, facendo senza dubbio la sua bella figura anche sul caro vecchio PC. In questo episodio dobbiamo condurre Sonic, Knuckles e Tails attraverso sette differenti livelli, pieni di passaggi segreti e aree bonus, per giungere allo scontro finale con l'arcinemico Dr. Robotnik. A nostra disposizione nuove speciali mosse, tra cui uno spettacolare salto e la famosa "rullata", che trasforma il porcospino blu in una vorticosa trottola. L'obiettivo del gioco è impedire a Robotnik di impossessarsi di alcune preziose gemme, i Chaos Emeralds, che sono custoditi nella Flicky Island. Per fare questo Sonic deve andare alla ricerca di alcuni strani uccelli, i Flickies appunto, che si sono fatti custodi delle pietre preziose: in fondo la storia ci insegna che i gioielli di famiglia sono sempre stati vicino agli uccelli. In ogni caso, anche se la popolarità di Sonic è indiscutibile, resta da verificare se sia possibile trasportarla sul PC, una piattaforma che per target e utilizzi ben si differisce da console come il Genesis o il Saturn. Non a caso la Sega, per Sonic, punta sulla carta "divertimento per tutta la famiglia", e chissà mai che non sia la strategia vincente. Lo sapremo presto, visto che il gioco dovrebbe essere quasi pronto.

VIRTUA SQUAD 2

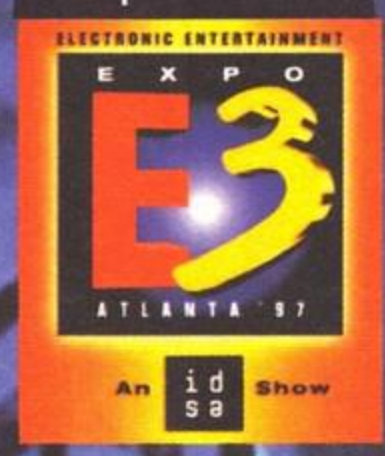
Altro giro, altra conversione attesissima. Virtua Squad 2 (Virtua Cop 2 nella versione arcade) non è altro che Virtua Cop con una grafica migliorata, con tre livelli decisamente più lunghi e impegnativi rispetto a quelli del prequel e... basta, tutto qui. Il coin-op era divertente, la conversione per Saturn anche, e sarà così anche per il PC, a patto di avere una pistola, perché usare il mouse per puntare il mirino fa un po' cadere le braccia (e a quel punto sparare diventa davvero difficile). Il primo Virtua Cop ottenne una valutazione discreta su TGM, ma il buon SS fece già a suo tempo notare la scarsa longevità offerta da questo genere di giochi. Giochi che peraltro sono in continua evoluzione: basta fare una partita a Time Crisis della Namco o allo stesso House of the Dead della Sega per rendersene conto. In ogni caso la conversione mi è sembrata riuscita e i passi avanti in termini di grafica, soprattutto a livello di texture, sono evidenti rispetto all'originale. L'uscita è prevista per novembre.

VIRTUA FIGHTER 2

Sicuramente la conversione che faceva più scena, perché assolutamente fedele all'originale: il miracolo era già riuscito con la versione Saturn, dunque era giusto che andasse così anche per il PC. In alta risoluzione VF2 è davvero bello da vedere e tutta la giocabilità della serie è rimasta intatta. Cosa singolare per un picchiaduro, poi, anche in questo caso la Sega assicura un totale supporto multiplayer per scambiarsi mazzate via LAN, Internet o modem. Per il resto, tutte le cose sono al loro posto: Arcade Mode, VS Mode, Team Battle, 11 lottatori, ognuno con il suo stile di combattimento e le sue proprie mosse, che in totale sono quasi 2000 (!). Se tutto va bene, potremo finalmente godere di un picchiaduro degno di questo nome sul PC, almeno in attesa di un improbabile miracolo come una conversione di Tekken da parte della Namco. Ma nel frattempo, Sarah, Akira, Jeffry e il resto della combriccola hanno un appuntamento con il vostro PC in programma per agosto.

WORLD WIDE SOCCER

Questo titolo segna il semi-debutto (se vogliamo considerare l'eccezione di Sega Rally) della serie Sega Sports sul PC. Fratello minore del più noto Virtua Striker, e conosciuto in oriente come Victory Goal, questo giochino di calcio non ha niente da invidiare a nessuno, se si tratta di immediatezza e giocabilità. Scegliete una delle 48 squadre nazionali disponibili (i nomi dei giocatori sono inventati) e cimentatevi in cinque differenti modalità di gioco: dall'amichevole alla Coppa del Mondo. Mi sono divertito parecchio con WWS su Saturn e occasionalmente non disdegno di farci ancora una partitina (in genere con quel mentecatto del Duspa). I punti forti del gioco sono la semplicità dei comandi e la facilità con cui si possono mettere insieme azioni spettacolari: non dico che sia il miglior calcio disponibile su qualunque piattaforma (ce ne sono almeno un paio che lo superano), però vista anche la carenza di buoni simulatori di pallone su PC, il suo arrivo non ci dispiace. La Sega ha anche in programma un altro titolo nella stessa linea: si tratta di NBA Action '98, che arriverà però soltanto a ottobre, mentre WWS dovrebbe già essere disponibile mentre leggete queste righe.



VIRTUAL ON

E' un dato di fatto che, nel corso della sua storia recente, la Sega abbia fatto delle scelte di mercato a dir poco discutibili: pensate ai vari MegaCD e 32X, oppure alla intempestiva politica dei prezzi che ha reso il Saturn il fanalino di coda (parlando di vendite) nello scontro a tre con Sony e Nintendo. Affacciandosi ora con decisione sul pianeta PC, la Sega sembra ignorare quello che sta lentamente diventando lo standard in fatto di 3D, ovvero le schede 3Dfx, e sceglie invece di supportare tecnologie meno "vincenti" come MMX e PowerVR. E' il caso di questo Virtual On, che esce appunto in due differenti versioni accelerate (oltre a quella standard) proprio per MMX e PowerVR, con quest'ultima apparentemente in grado di gestire circa il doppio dei poligoni rispetto alle altre. In effetti, a livello di grafica e fluidità, questo era il titolo più impressionante allo stand SegaPC, ma sarà la scelta giusta? In ogni caso: Virtual On offre uno scenario di battaglia futuribile in cui alcuni giganti robot vagamente simili a dei mech si scontrano per il dominio totale. Proiettili, colpi laser, salti, cariche e ""toccate e fughe" sono alla base di questo gioco, che consente una libertà di movimento a 360 gradi. E indovinate un po'? Potete anche scontrarvi con un amico via LAN o Internet, per ricreare le sensazioni del bellissimo cabinato originale (che, detto per inciso, aveva due joystick per ogni postazione). Quando? Ma ad agosto, naturalmente.

E IL RESTO DEL GRUPPO

Cosa manca? Oltre ai titoli che abbiamo già trattato, la Sega ha in programma altri quattro giochi, che usciranno tra il prossimo novembre e l'inizio del '98. Partiamo con Last Bronx, un picchiaduro "urbano" che assomiglia abbastanza a Fighting Vipers e che offre alcuni personaggi piuttosto interessanti e fuori del comune (ma non avevo appena detto che era urbano?). Poi c'è Daytona USA Deluxe, che uscirà anche in versione Direct3D e promette di offrire tutto quello che il primo Daytona non aveva offerto. L'ho provato, e a essere sincero non c'erano differenze così sostanziali con l'originale: d'altronde è stata la stessa impressione che ho avuto con le due rispettive uscite per Saturn. USA Deluxe, comunque, supporterà anche il force-feedback, un'altra di quelle cose per cui tutti andavano pazzi ad Atlanta. Proseguiamo con Sega Touring Car Championship, ovvero il più recente coin-op di corse della grande "S" e un ideale seguito di Daytona USA. Purtroppo all'E3 non s'è visto: io ho comunque provato la versione Saturn e non era niente male, cosa che mi fa senza dubbio ben sperare. Il quarto e ultimo titolo è Enemy Zero, che però arriverà un pochino più in là. E prima di chiudere, vi segnalo che è anche in uscita una versione di Sega Rally ottimizzata per MMX. Le differenze con quella standard? Beh, l'MMX promette un incremento di prestazioni nell'ordine del 10-15%, giusto? Ecco, più o meno ci siamo. Un lampeggio!

TUROK

Quando Turok per Nintendo64 è stato dato alla luce, circa quattro mesi fa, le schede 3Dfx non erano ancora molto in voga e le invidie di noi PCisti nei confronti di un tale capolavoro grafico si sprecavano. Adesso, non solo non abbiamo più niente da temere dalle "macchinette infernali" chiamate console, ma possiamo anche godere di versioni migliorate e affinate dei loro giochi più importanti. E' questo proprio il caso di Turok, che l'Acclaim ha trasportato su PC in maniera essenzialmente perfetta: anzi, avendo provato il gioco di persona vi posso assicurare che il classico effetto "blur" delle texture del Nintendo64 è sparito, e quindi la qualità grafica è addirittura migliore. Il massiccio fogging è purtroppo ancora presente, ma ciò nonostante questo rimane uno dei titoli visivamente più appaganti che mi sia capitato di scorgere all'E3. E allora, un minimo di presentazione per chi non ne sapesse granché: Turok – The Dinosaur Hunter è uno shoot'em up alla Doom tratto da una famosa serie di fumetti che la Acclaim Comics ha riesumato dalle cenere alcuni anni fa, e che tutt'oggi prosegue con discreto successo. Vostro compito, nei panni del nativo americano Turok, è di mettere ordine in quel di Lost Land, una terra senza tempo dove passato, presente e futuro si incontrano, e dove alcuni loschi figuri tramano la conquista della Terra tramite l'aiuto di terrificanti dinosauri, soggiogati ai loro desideri. Nel gioco vi trovate così di fronte a tutta una serie di simpatiche bestie, oltreché a un'armata di droidi e cyborg armati fino ai denti. I livelli sono otto, le ambientazioni vi permettono di correre, nuotare e arrampicarvi, e l'effetto dei vostri colpi si riflette anche sulla vegetazione e sull'acqua, ma ciò che più colpisce di Turok è senza dubbio l'arsenale a vostra disposizione, assolutamente senza paragoni: 14 differenti armi, tra cui simpatiche chicche come l'acceleratore di particelle e il ChronoScepter, un devastante arco magico i cui pezzi dovete recuperare qua e là attraverso il gioco che apre delle piccole falle nel tessuto spazio-tempo, disintegrando a livello molecolare i malcapitati su cui decidete di dirigerlo... Turok uscirà verso la fine dell'anno e supporterà lo standard Direct3D; saranno inoltre rese disponibile delle particolari versioni ottimizzate per 3Dfx e PowerVR. Aspettatevi un successo paragonabile a quello già ottenuto con la console di casa Nintendo.

CONSTRUCTOR

A chiusura di questa breve carrellata sulla Acclaim, vi presentiamo un titolo che ha decisamente poco a che fare con i due sparatutto di cui sopra: Constructor è infatti un qualcosa che sta a metà fra la serie Sim City e Capitalism della Interactive Magic (recensito su questo stesso numero). Vostro compito è costruire un impero economico gestendo ogni aspetto del vostro business, organizzazione della città e qualità della vita incluse. In linea di massima, dovete scegliere un obiettivo tra i quattro principali: diventare ricchi sfondati, entrare in possesso di ogni singolo terreno del pianeta, dominare la popolazione tramite la vostra scalata al potere, oppure creare una comunità perfetta e priva di stress - una vera e propria utopia. Sembra che la struttura di gioco sia stata ben studiata e che alcuni elementi siano piuttosto innovativi, come la presenza di un vero e proprio rapporto tra il giocatore e le risorse umane cui si trova ad attingere, suddivise in gruppi "positivi" (lavoratori, forze dell'ordine e via discorrendo) e "indesiderabili" (ladri, mafiosi, hippy e altra brava gente). Lo attendiamo impazientemente il prossimo autunno.

FORSAKEN

Devo dire che quando un simpatico standista della Acclaim mi ha invitato a provare questo gioco, non sapendone assolutamente nulla sono rimasto, sulle prime, abbastanza scettico. Data la vera e propria ondata di giochi per 3Dfx fatti con lo stampino che si sono visti all'E3, pensavo di trovarmi di fronte a un altro esempio di scarsa originalità e poca voglia di fare. Invece, questo Forsaken è tutt'altro che un gioco qualunque e potrebbe davvero far parlare di sé a lungo. La storia è questa: il pianeta Terra è ormai ridotto a una rovina di sé stesso, dopo che un olocausto nucleare lo ha raso completamente al suolo. Scomparse le radiazioni, orde di mercenari lo hanno invaso per razziare tutto ciò che di buono possa essere rimasto sulla superficie: voi controllate uno di questi disgraziati, mentre se ne va in giro su di una specie di motocicletta anti-gravitazionale e se la vede brutta contro altri disgraziati della sua stessa fatta, che vorrebbero anche loro saccheggiare il vecchio pianeta verde. Così su due piedi, Forsaken mi ha ricordato Terracide della Eidos, ma personalmente l'ho trovato ben più originale dal punto di vista delle ambientazioni e un tantino più evoluto sul fronte grafico. Nel gioco potete controllare uno tra i 15 personaggi disponibili, ognuno dotato di un proprio mezzo e di una propria personalità che si riflette anche nel modo di condurre la moto e nei dialoghi che inframmezzano l'azione. Oltre ai 15 livelli per il gioco singolo, ne sono previsti altri 8 (in forma di arene) per il gioco multiplayer. Tenete un occhio ben aperto su questo titolo e cercate di non annoiarvi prima dell'inizio del 1998, data prevista per la sua uscita.

...c'è qualcosa
di malvagio
in città stanotte.

apocaLypse™

...se X-Files vi appassiona,
X-COM vi entusiasmerà.
Dopo UFO e TERROR FROM
THE DEEP ecco il terzo
episodio della serie
X-COM!!

X·COM®

Si gioca in REAL TIME per
combattere gli alieni
infiltrati nella società,
e per distruggerli dovrete
imparare prima a
conoscerli!!

MANUALE IN ITALIANO

CD-ROM

**MANUALE
IN ITALIANO**

**REQUISITI TECNICI:
DOS 5.0 O SUP. (WIN. '95),
DX2/66 (PENTIUM 90 RACC.),
50 Mb LIBERI SU HD,
LETTORE CD-ROM
DOPPIA VELOCITÀ,
SOUNDBLASTER E COMPATIBILI
(SOUNDBLASTER PRO RACC.)**

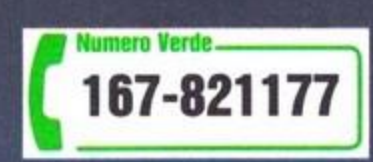
£ 99.900

MICROPROSE

© Mythos Games Ltd. e MicroProse Ltd. X-Com Universe e tutti gli altri elementi ©1997 MicroProse Ltd. Tutti i diritti sono riservati. MicroProse e X-Com sono marchi registrati e X-Com Apocalypse è un marchio registrato di MicroProse Ltd. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI



LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

VIRUS

Iniziamo la scorpacciata di novità Telstar con questo sparatutto in soggettiva che si presenta non particolarmente innovativo, soprattutto per quanto concerne tecnica e impostazione. Un pelino più originale la trama: non dovrete massacrare i soliti alieni, non dovrete esplorare i soliti mondi paralleli, ma vi dovrete insinuare tra i chip di un computer, alla ricerca di dannosissimi virus.
Previsto per il solo formato Windows 95, Virus potrà essere adattato alle varie configurazioni, in modo da risultare fluido anche sulle macchine meno potenti. Una chicca che farà sicuramente felici i vari maniaci informatici è il fatto che, esplorando i vari livelli (che poi rappresentano le varie aree del vostro PC) potreste ritrovarvi le pareti ricoperte da texture che riproducono i documenti presenti sul vostro computer.
Per il resto non è che ci sia molto da dire, dato che lo schema di gioco è il solito: nemici, armi, power up, dispositivi da attivare, porte da aprire e una buona dose di violenza (senza sangue, però). Non poteva mancare, ovviamente, nemmeno il supporto multigiocatore.
Duspa

SIEGE

Siege vi riporterà indietro nel tempo, nel XIV secolo per la precisione. In quest'epoca medievale dovrete combattere per affermare la vostra supremazia sui signorotti locali. Gestendo e attrezzando un esercito, infatti, dovrete conquistare diversi castelli e villaggi, curarne lo sviluppo e difenderne l'integrità dagli aggressori. Il gioco viene definito come un misto di azione e strategia, dato che miscela azione in tempo reale a sezioni di pianificazione e di preparazione delle tattiche di battaglia. Oltre venti castelli diversi da conquistare, moltissime unità (dai fanti - vera carne da macello - agli arcieri, dai cavalieri alle catapulte, dagli artificieri agli addetti alle pile d'olio bollente...) e il supporto per il gioco multiutente che prevede fino a un massimo di otto giocatori in contemporanea.
Duspa

DEMENTIA

Inzialmente intitolato Spaced-Out Granny, Dementia è un gioco assolutamente fuori dal tradizionale: in sostanza, si tratta di un'avventura grafica che attraversa cinque strani pianeti, quattordici mondi e ben cinque CD! La famiglia della nonnina protagonista del gioco viene improvvisamente ingoiata nello spazio oscuro: colpa di tale Mad Rabbit, alla cui caccia l'intrepida vecchietta si lancia per recuperare gli adorati parenti. Basato su una logica "illogica", Dementia è il gioco perfetto per quando siete sbronzi: i puzzle sono infatti completamente assurdi, e gli oggetti che trovate in giro vanno utilizzati nelle maniere più fantasiose. Ad esempio, per aprire una porta che si trova nella prima locazione di gioco dovete fisicamente mettere sottosopra la stanza, facendo affidamento sulla forza di gravità! Nel gioco sono presenti anche alcune sezioni arcade e alcuni elementi strategici che dovrebbero garantire ore e ore di divertimento. Sono molto curioso di vedere questo titolo: entro Natale potremo saperne di più.
JP

TELSTAR
Electronic Studios

WRECKIN' CREW

Rircordate la preview di questo gioco apparsa sul numero di marzo? Sembrava che l'uscita fosse imminente, e invece siamo nuovamente qui a parlarvene senza averlo ancora avuto fra le mani. Per chi avesse la memoria corta, il gioco in questione è una sorta di Mario Kart su PC, ovvero un giochino di guida divertente dove pressione delle gomme, inclinazione degli alettoni e baggianate simili sono decisamente off-limits. Potete vagare liberamente attraverso 4 percorsi in 3D, e scontrarvi contro un gruppo di sbandati che, come voi, corrono a bordo di assurde vetture che vanno dalle muscle car anni '60 alle berline in puro stile USA. Già, perché la caratterizzazione dei personaggi è un fattore in Wreckin' Crew: non a caso ognuno ha le sue mosse segrete per provocare dispiaceri agli avversari (fiammate, missili e ogni genere di diavoleria), tanto che pare si possano mettere insieme delle vere e proprie combo alla Street Fighter! Insomma, se come me avevate perso le speranze di vedere questo gioco sul vostro PC, ricredetevi: la lunga attesa sta per finire.

EXCALIBUR 2555 AD

I migliori elementi grafici di Tomb Raider con l'atmosfera di Zelda: questa pomposa definizione appare in bella mostra sulla press release di Excalibur 2555AD, segno che alla Telstar pensano in grande. E a dire il vero il gioco sembra promettere molto bene, almeno a guardare gli screenshot. Le locazioni da esplorare sono oltre 200, dove potete trovare oltre 80 personaggi animati con cui interagire. Il tutto in un mondo 3D pieno di intricate situazioni che è vostro compito risolvere. Ok, le foto sembrano suggerire un clone spudorato di Tomb Raider, visto che il personaggio principale sembra la sorella gemella di Lara Croft... ma non siate così categorici: tutti meritano una possibilità. Anche Excalibur 2555AD, prossimamente sui vostri computer.
JP

SIR-TECH

X FIRE

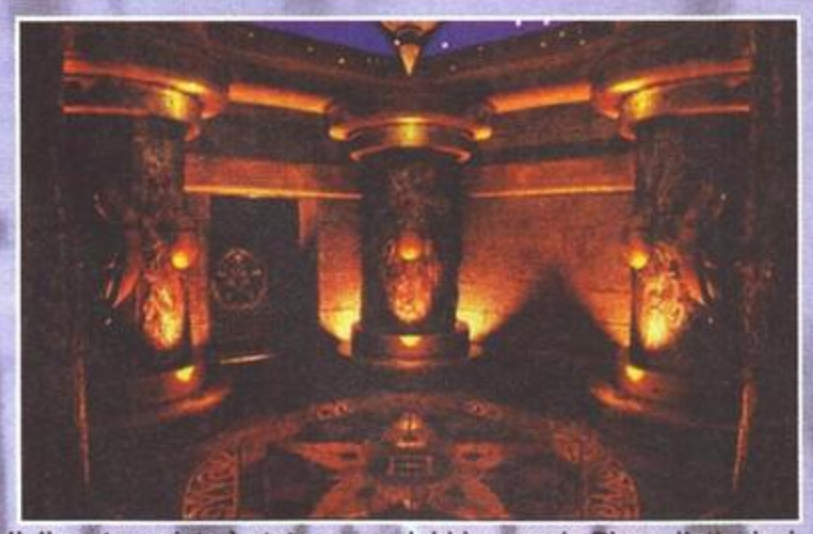
"Un mondo devastato ha bisogno di un nuovo eroe...", così recita la prima riga della press release che accompagna l'incartamento di X Fire. In effetti, a giudicare dalle informazioni e soprattutto dalle foto, vi si richiederanno nervi saldissimi per superare le mille insidie che sarete chiamati ad affrontare nelle due campagne previste dal gioco. L'ambientazione è cupa e intrigante, con mostri indicibili e interi scenari che possono essere fatti a pezzi. Cosa pretendete di più?
X Fire è un action game in assonometria isometrica, in cui prenderete il comando di uno o più marine (fino a un massimo di quattro) e farete un'assurda carneficina di mostruosità varie. E' previsto anche il multiplayer che sfrutterà un'arena virtuale gratuita messa a disposizione dalla stessa Sirtech.
Duspa

JAGGED ALLIANCE II

Seguito di un titolo che ha riscosso parere contrastanti, Jagged Alliance II è uno strategico a turni, caratterizzato anche da un'ottima giocabilità ma non da un'altrettanto valida realizzazione tecnica. Oltre a preparare i vostri mercenari, ad addestrarli e armarli a dovere, dovrete poi prenderne diretto controllo sul campo, superando le numerosissime missioni. Rispetto al primo capitolo, oltre a una grafica nettamente migliorata, è stata snellita l'interfaccia, sono state introdotte le missioni in notturna, degli scenari altamente claustrofobici, un editor di marine (si può definire anche il timbro di voce) e una marea di nuove modalità di spostamento (correre, arrampicarsi, nuotare, accovacciarsi...).
Più di cinquanta diversi mercenari, ciascuno con una propria personalità e ben precise caratteristiche fisico tattiche saranno le altre note salienti, unitamente a una trama non lineare.
Duspa

RIVEN

Mi sembra giusto sfruttare questo box, che vi presenta il titolo più importante della Red Orb e comunque uno dei giochi più attesi dell'anno, per spendere due parole su questa "nuova" compagnia, che altro non è se non una divisione della Broderbund. Fondata ad appena un mese dall'E3, la Red Orb si occuperà d'ora in poi della pubblicazione di tutti i titoli Broderbund del settore entertainment, sostituendone, per quanto ci riguarda, il celebre marchio. I gruppi di sviluppatori che si nascondono dietro questo nome sono ben sette: si tratta di Raven (Hexen, Heretic), Trilobyte (The 7th Guest, The 11th Hour), SSG, Presto Studios (The Journeyman Project), Smoking Car Productions (fondata da Jordan Machner, il creatore di Prince of Persia) e Cyan (Myst). Il line-up, come direbbero negli Stati Uniti, porta con sé un pedigree abbastanza impressionante, e un primo assaggio delle potenzialità della Red Orb le abbiamo avute ad Atlanta, dove sono stati presentati ben sette titoli. Il protagonista è stato senza dubbio proprio Riven, l'attesissimo seguito di Myst, ovvero uno dei pochi giochi che riesce ancora a rimanere nelle classifiche di vendita ad oltre quattro anni dalla sua pubblicazione - con più di tre milioni di copie vendute. Quelli della Red Orb sono consapevoli di avere in mano qualcosa di grande e non a caso hanno messo in piedi una lussuosa conferenza nella sala principale della fiera, cui hanno partecipato anche Rand e Robyn Miller della Cyan, ovvero le menti che stanno dietro a questo titolo. Si trattava della prima presentazione pubblica del gioco e quelli della Red Orb non hanno di certo voluto svelare troppo neppure in questa occasione: pensate che allo stand (in realtà una specie di cripta) di presentazione di Riven non era possibile entrare con cineprese o macchine fotografiche e che alla stampa non è stato fornito alcuno screen shot! Noi, in ogni caso, siamo riusciti ugualmente a recuperare qualche foto del gioco, e dando un'occhiata alle immagini converrete con me che ne è valsa la pena. La trama di Riven comincia esattamente da dove finiva il suo predecessore, cosa che potrebbe, idealmente, mettere in difficoltà chi non avesse giocato o finito Myst: a questo proposito i programmatori hanno assicurato che l'avventura è stata studiata per consentire a chiunque di goderne appieno, anche senza sapere nulla di Myst, e che la difficoltà è stata completamente ricalibrata perché Riven non risulti troppo ostico ai meno esperti. Myst è sempre stato indicato come uno dei giochi più difficili di sempre, e per questo motivo il suo seguito disporrà di una "curva d'apprendimento" meno ripida che, in sostanza, proporrà al giocatore enigmi più semplici nella parte iniziale, lasciando la libertà a chi lo desidera di vagare semplicemente per le locazioni senza dover risolvere particolari enigmi. Ma esiste anche un folto gruppo di avventurieri professionisti che hanno trovato Myst addirittura troppo facile, e ci è stato assicurato che per loro, nella parte finale di Riven, le cose si faranno serie. Dunque, dicevamo, i fatti riprendono da dove erano stati lasciati cadere: Catherine, la moglie di Atrus, è rimasta intrappolata nell'isola di Riven ed è il caso d'andarla a recuperare. Il tutto si riduce a un'avventura grafica 3D in prima persona, piena di enigmi, puzzle e giochi cervellotici degni di un ricostituente vitaminico. Un punto su cui i programmatori hanno voluto insistere particolarmente è che stavolta lo sviluppo della trama ricoprirà un ruolo fondamentale. Se infatti, in Myst, i puzzle potevano sembrare un tantino "accessori", o comunque devianti rispetto alla storia principale, l'impressione che si dovrebbe ricavare da Riven è di estremo realismo, visto che ogni imprevisto o enigma si inserisce perfettamente nel contesto generale degli eventi. E se la struttura di gioco ha ricevuto così tante attenzioni, che dire della grafica? Se Myst è stato disegnato dai soli fratelli Miller, Riven nasconde dietro di sé un gruppo di oltre 30 artisti, capeggiati da Richard Vander Wende, che proviene dalla Disney dove ha co-creato Aladdin. La tecnologia utilizzata per il design delle ambientazioni è la stessa adottata per il film Jurassic Park, ed è opera della SoftImage. Per fare un esempio, soltanto l'acqua presente in Riven ha richiesto centinaia di ore di studio, per riprodurne le proprietà fisiche e renderne la rappresentazione su schermo incredibilmente realistica. Lo sviluppo del gioco ha richiesto, finora, quasi quattro anni e ben 13 workstations Silicon Graphics, accompagnate da 4 servers. Riven ha, insomma, tutte le carte in regola per riprendere il successo di Myst ed amplificarlo all'ennesima potenza. Noi siamo estremamente fiduciosi, e per averne la certezza l'attesa non è poi esagerata: il prossimo autunno. E per chi fosse eroso dall'impazienza, la Red Orb ha messo in piedi ben due siti a tema sul gioco: si tratta del www.riven.com e del journals.riven.com, dove potrete soddisfare la vostra sete di sapere da qui a quando le foglie cominceranno a cadere dagli alberi.



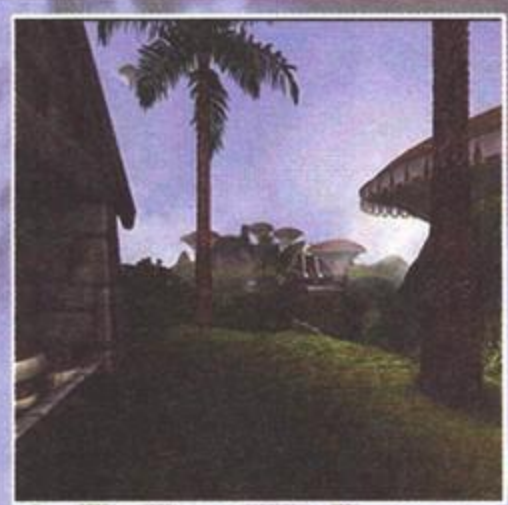
WARLORDS III: REIGN OF HEORES

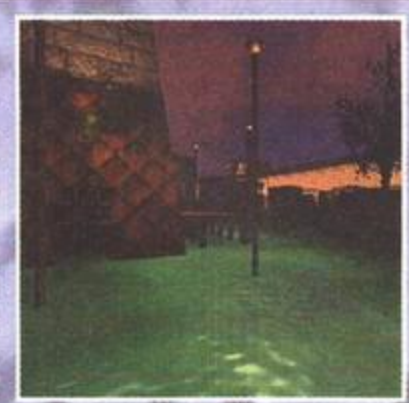
Sviluppato dal gruppo australiano SSG, che si occupa di strategici dal 1983, Warbreed III porta con sé tutte le caratteristiche della serie, con un particolare riguardo alla giocabilità e all'intelligenza artificiale. L'ambientazione è come di consueto medievale, con orde di barbari e guerrieri che si combattono per il dominio supremo. Pur essendo uno strategico in tempo reale, Warlords III promette di godere della stessa profondità di un gioco a turni, grazie a una serie di caratteristiche e di opzioni configurabili, con la comodità di poter rilevare sempre il movimento di ciascun giocatore in tempo reale. E come ormai detta la religione per questo genere di giochi, ampio spazio è stato dedicato alle potenzialità multiplayer: fino a 8 giocatori in simultanea e un supporto diretto da parte della Red Orb tramite il suo nuovo server dedicato appunto agli scontri in rete, il Red Orb Zone.

TAKE NO PRISONERS

Dopo titoli di riguardo come Heretic e Hexen, la Raven ritorna con questo Take No Prisoners, che potremmo definire un Hexen riveduto, corretto e con la visuale dall'alto. In questo caso vi tocca assumere il ruolo di un mercenario che si aggira per le macerie di un mondo post-olocausto (sempre ameni gli scenari dei videogiochi), un mondo ovviamente popolato dalla peggiore feccia che vi sia mai capitato di vedere: mutanti, reietti, mentecatti e chitarroni, tutti disposti a dare il proprio sangue per il controllo delle poche risorse che la città ancora offre. E parlando di sangue, a giudicare dalle foto in Take No Prisoners ce ne sarà in abbondanza. A leggere la press release di questo titolo, pare vogliano farci credere che ci siano anche degli elementi strategici in gioco, ma ho tanto l'impressione che qui la strategia si riduca a decidere se fare fuori prima il mutante che vi sta alle spalle o quello alla vostra sinistra. In ogni caso, per portare a casa la pelle dovete necessariamente raggiungere una particolare locazione, chiamata The Dome, che si trova al centro della città. Sempre che non arrivi prima l'olocausto (quello vero), potrete giocare a Take No Prisoners all'inizio del 1998.

THE JOURNEYMAN PROJECT 3





Ed è di nuovo lui, l'Agente 5, Gage Blackwood. Stavolta siamo sulle tracce di una distorsione nel tessuto spazio-tempo, un espediente di trama che rende questo terzo capitolo della serie un po' all'insegna del viaggio nel passato. Gage si trova rimaterializzato in un epoca imprecisata, quando viene raggiunto dall'Agente 3 (ricordate? Quella simpaticona che lo accusò di crimini mai commessi in JourneyMan Project 2: Buried in Time). Nel tentativo di darle la caccia, ci si imbatte in una serie di indizi che aprono la strada alla scoperta di un'antica civiltà che si credeva perduta. Da qui si dipanano una sequela di enigmi, puzzle e problemi vari che costringeranno Gage ad assumere molteplici identità, e a portare a casa la pagnotta salvando ancora una volta il destino dell'umanità intera, che nel frattempo se ne stava ignara in salotto a guardare la televisione. Avete mai pensato a tutte le cose che stanno succedendo nel mondo mentre guardate la televisione? Chissà quante volte siamo stati a un passo dall'estinzione mentre partiva la sigla del Maurizio Costanzo Show! In ogni caso, Journeyman 3 arriverà all'inizio del prossimo anno: fino ad allora, occhi aperti...

WARBREEDS

Avete notato che le parole Red Orb si leggono esattamente come la parola Broder al contrario? Si vede che alla Broderbund erano un po' a corto di idee quando hanno scelto il nome della loro nuova sussidiaria... evidentemente hanno risparmiato le forze per la creazione di questo Warbreeds, il primo titolo sviluppato internamente dalla stessa Red Orb. Si tratta di uno strategico in tempo reale (ormai mi sono fatto la macro per queste quattro parole) il cui succo è il dominio genetico. Quattro razze aliene differenti sono infatti impegnate nella battaglia per la sopravvivenza sullo stesso pianeta: ogni volta che conquistate uno dei nemici, dovete assorbirne il patrimonio genetico per creare nuove e più potenti truppe d'assalto. Anche in questo caso c'è la possibilità di allearsi con una delle parti in gioco, e di inscenare cosmiche battaglie su Internet, con un massimo di otto partecipanti in contemporanea. Il secondo titolo, assieme a Warlords III, che farà uso del Red Orb Zone: l'importante sarà non confondersi. Arrivederci all'inizio del 1998.

GRAND THEFT AUTO

Ecco un altro di quei titoli che purtroppo finiranno con il far parlare più per la diseducazione intrinseca che per le loro doti ludiche. E sarà un peccato date le ottime premesse del lavoro svolto dai DMA Design, noti al grande pubblico per aver partorito un puzzle arcade ormai entrato di diritto nel mito: Lemmings. Previsto per la fine dell'anno, Grand Theft Auto sarà una via di mezzo tra un gioco di guida con visuale dall'alto e uno shoot 'em up, dato che la vostra principale occupazione sarà quella di investire pedoni, distruggere auto e sfuggire alle pattuglie di polizia. Il frutto di tanto lavoro, poi, rimarrà in bella evidenza sullo schermo e le strade cittadine saranno presto invase dal sangue e dai pezzi dei malcapitati che finiranno sotto le vostre ruote.
Grazie a una dettagliatissima grafica SVGA, arricchita dal true color a 24bit e a una programmazione che sembrerebbe impeccabile (decine di sprite in contemporaneo movimento sullo schermo, scrolling fluidissimo, sonoro da altissimo impatto...), questo titolo pubblicato dalla BMG potrebbe risultare davvero imperdibile per tutti gli appassionati del sano divertimento.
Al soldo di una importante famiglia mafiosa dovrete vedervela con le famiglie rivali, con un'agguerritissima polizia locale e con una moltitudine di nemici occasionali, come i classici bikers americani, brutti grossi e cattivi, o con i camionisti di passaggio, mai disponibili a lasciare strada a un volgare automobilista.
La visuale dall'alto consente di tenere sempre sott'occhio quanto accade attorno a voi ed esistono diversi livelli di zoom, in modo da privilegiare il dettaglio o la funzionalità. Tre cittadine in cui fare manbassa, oltre venti differenti tipi di veicolo e duecento missioni da portare a termine saranno le variabili di un massacro annunciato e non vi sarà più scampo per nessuno. Iniziate a fare il pieno di carburante e a equipaggiare la vostra auto con una serie di gadget davvero carini, come spuntoni d'acciaio e mitragliatrici sul cofano...

Du' Spaghi

TANKTICSTANKTICS

Altro titolo BMG di notevole interesse è questo Tanktics, un gioco a metà strada tra un action arcade e uno strategico in tempo reale. Lo scopo è la costruzione di carri armati, tanto letali quanto bizzarri, componendoli unendo pezzi che più che parti belliche sembrerebbero dadi di un gioco tipo lego o meccano. L'aspetto generale è particolarmente intrigante e il look "giocattoloso" non fa che aumentare la sensazione epidermica di un titolo interamente improntato sull'immediatezza e sul divertimento.

Trovate geniali come il drago portacalamita e un'impostazione decisamente umoristica e sdrammatizzante faranno certo la fortuna di questo nuovo prodotto, che dovrebbe riuscire ad appassionare diverse fasce di utenza. Le partite si svilupperanno su quattro differenti aree e consentiranno di creare fino a due milioni di combinazioni differenti di carri armati (davvero incredibile!), caratterizzati per stile e design. Una volta messo in piedi il proprio sgangherato esercito verrà il momento di mandarlo allo sbando contro i carri di altri concorrenti (fino a un massimo di quattro), innescando paurose scaramucce, evidenziate da splendide esplosioni, sonoro di grande atmosfera e interazione con gli scenari praticamente totale.
L'uscita prevista è per i primi mesi del prossimo anno. Restate sintonizzati perché vedremo di tenervi aggiornati su questo strambo progetto.

Du' Spaghi

COSA BOLLE IN PENTOLA?

Oltre a questi due titoli di primissimo piano alla BMG non stanno certo con le mani in mano e una valanga di novità si preparano a invadere i nostri monitor.
The Tour è un gioco particolarmente strano, dato che è difficile classificarlo come appartenente a questo o a quell'altro genere. L'unica cosa che si può dire è che sembra una via di mezzo tra un adventure di taglio cinematografico e un programma musicale, dato che impersonificherete una stella del rock e sarete spesso chiamati a suonare direttamente. Puzzle a iosa e grafica digitalizzata saranno le sue principali componenti.
Molto più classico sarà invece Spearhead, simulazione di carro armato dalla grafica renderizzata stupefacente. Alla guida del celebre M1A2 Abrams, farete parte di una squadra d'elite avente il compito di porre fine ai conflitti bellici in Libia (era un po' di tempo che non tiravano in ballo Gheddafi...). Cinquanta missioni (venti nella versione multigiocatore e fino trenta partecipanti su Internet), grande realismo e notevole giocabilità (almeno questo è quanto promettono), potrebbero essere le caratteristiche vincenti di Spearhead.
In Spec Ops sarete invece al comando di una pattuglia di rangers e verrete catapultati nel bel mezzo di un action game dall'aspetto abbastanza stuzzicante, del quale però non si sa molto e sarà opportuno visionare una beta prima di sbilanciarsi. Come pure pochissimo o nulla si sa di Silicon Valley, un titolo che gli sviluppatori definiscono "strategy-adventure-racing-rpg". In pratica un po' di tutto! Comunque, visto che la data di uscita è il '98 inoltrato, faremo certo in tempo ad approfondire l'argomento.
Ultimi due titoli presentati all'E3 sono stati Courier Crisis, un'avventura grafica dinamica, in cui impersonificherete una sorta di pony express a cavallo di una mountain bike, alle prese con mille ostacoli nelle caotiche vie cittadine, e Monkey Hero, un adventure che ricorda non poco, almeno per impostazione, gli RPG che si vedono sulle console. L'aspetto grafico sembra molto curato e un giusto mix tra stile manga e occidentale.

Duspa

INDEPENDENCE DAY™
THE GAME

Vivi l'avventura a casa tua con la Fox Interactive.

™ e ©1997 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tutti i diritti riservati. "Twentieth Century Fox", "Fox" e i loro logo associati sono proprietà della Twentieth Century Fox Film Corporation. Independence Day™ & ©1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tutti gli altri marchi depositati o registrati appartengono ai rispettivi proprietari. Prodotto nella U.E.
SEGA e SEGA Saturn sono marchi depositati della Sega Enterprises Ltd.
PlayStation e sono marchi depositati della Sony Entertainment Inc.

Software in italiano

WARWIND 2

Più che un semplice seguito, Warwind 2 appare come la giusta evoluzione di quel gioco discreto apparso sui nostri monitor circa un annetto fa. Anche se rifaceva spudoratamente il verso a Warcraft, il primo Warwind ebbe un discreto successo, tanto che quelli della SSI hanno pensato bene di farne un seguito.
Tra le innovazioni rientrano una grafica arricchita, nonché una quantità di veicoli e mezzi bellici notevolmente ampliata e migliorata. Gli scenari di gioco saranno più vasti e la battaglia più intensa: insomma, chi ha creduto di avere vita facile col primo dovrà assolutamente rimboccarsi le maniche col secondo e affrontare le quattro campagne (per un totale di quarantasei missioni). Non sarà certo uno scherzo.

WARHAMMER: DARK OMEN

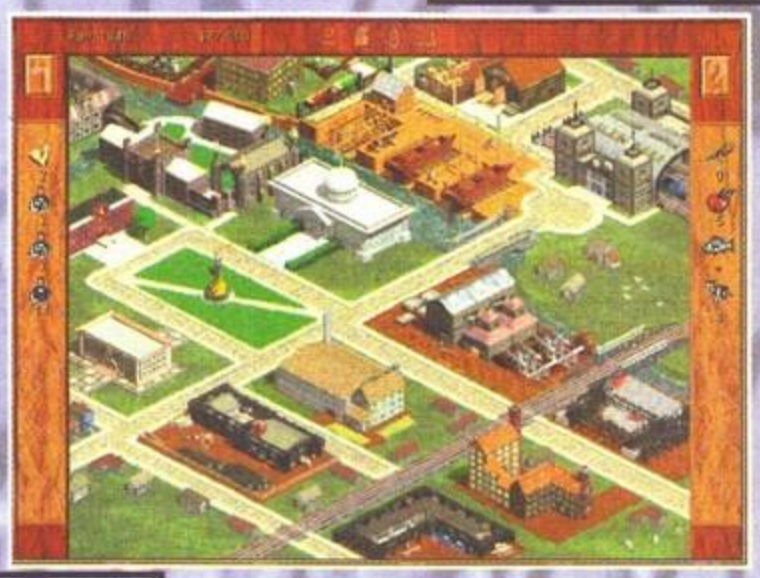
Ecco un altro seguito molto atteso da tutti gli appassionati dei wargame strategici e da tutti i fan dell'incredibile mondo fantasy della Games Workshop. Il primo titolo è stato abbastanza mediocre, speriamo che questo sequel sia superiore: le premesse sembrano buone. Azione in tempo reale a tutto schermo, grafica sbalorditiva, intelligenza artificiale migliorata e moltissime unità (yahwn... sarà la centesima volta che scrivo questa frase oggi...).
Modalità multiplayer, sia in due su uno stesso PC, sia con collegamento seriale che via modem o in Internet. Vi terremo aggiornati.

PACIFIC GENERAL

Continua la saga dei "General" in casa SSI con questo titolo ad ambientazione navale. Lo scenario di gioco è il Pacifico della Seconda Guerra Mondiale e gli opponenti sono il Giappone e gli USA. Schierandovi dalla parte che vorrete, potrete cambiare il corso della storia, sia giocando battaglie realmente accadute che servendovi del generatore di scenari. Il gioco è un classico wargame strategico a turni (quelli che un tempo si chiamavano a esagoni) dotato di buona grafica per il genere e di un notevole spessore che dovrebbe soddisfare tutti gli appassionati. Anche in questo caso il supporto per il multiplayer è assicurato dal link diretto, dal modem e dalla rete di tutte le reti.
Duspa

IMPERIALISM

Titolo particolarmente ambizioso questo Imperialism, dato che va a battagliare su un terreno caro agli utenti di tutto il mondo: quello di Civilization. Alla SSI però amano fare le cose in grande, per cui lo scopo non sarà quello di sviluppare una civiltà, bensì quello di conquistare il mondo intero.
Gestendo le risorse naturali, commerciando con le altre popolazioni, sviluppando un'adeguata economia, addestrando le dovute forze militari e esplorando tutto l'esplorabile, riuscirete nel vostro intento.
Interessante la possibilità di scegliere la particolare strategia adottata: privilegiare la diplomazia o la forza bruta? A voi la scelta...



POSTAL

La RipCord si affacciava per la prima volta al grande pubblico proprio in occasione dell'E3, presentando un paio di titoli di indubbio interesse. Quello principale è indiscutibilmente Postal, che tra l'altro godeva di una promozione all'interno della fiera superiore a quella di qualunque altro gioco (non si poteva girare la testa senza vederne un cartellone pubblicitario). La storia è questa: voi siete un povero fallito che abita nella città di Paradise, Arizona. La vita fa piuttosto schifo e la banca ha appena preso possesso di casa vostra per mancato riscatto dell'ipoteca. Non c'è lavoro in giro e soprattutto neanche l'ombra di una ragazza carina, e allora che si fa? Ma ovvio, si mette insieme un arsenale da olocausto e si va in giro a massacrare gli innocenti. Postal è in effetti un gioco dove la violenza gratuita è una filosofia di vita: non a caso presumo che avrà qualche piccolo problema in fase di rating, visto che già la press-release che lo riguarda assicura che si tratterà di un gioco "vietato ai minori". L'azione si svolge su dei bellissimi fondali 2D, sui quali scorrazzano personaggi poligonali e tutta una serie di armi carine che vanno dalle molotov ai fucili a pompa, dalle mine a controllo remoto ai missili a ricerca calorica. Lo sviluppatore del gioco (capogruppo dei fantomatici Running With Scissors) sostiene che "Postal sarà per i videogiochi ciò che Pulp Fiction è stato per il cinema". Gli ambienti da visitare includono una città affollatissima, un paesello, un fortino militare e altri posti simpatici, all'interno dei quali i personaggi comandati dall'intelligenza artificiale si comportano come persone vere, e soprattutto non scompaiono quando sono ormai ridotti a cadaveri (e questo dovrebbe chiamarsi realismo). Esiste anche la possibilità di creare un proprio scenario con l'editor incorporato, così come è possibile sfidare fino a 15 amici via Internet o LAN. Non so bene cosa pensare di questo gioco: mi rimane comunque in mente una scena, mostratami da uno degli standisti, in cui il protagonista rade al suolo un'intera orchestrina di quelle che si vedono alle sagre di paese, lasciando sull'asfalto decine di corpi sanguinolenti. Se avete lo stomaco per queste cose, Postal incrocerà i vostri destini nel mese di settembre.
JP

AGE OF EMPIRES

Command & Conquer incontra Civilization? Questa è l'impressione superficiale che si ricava da una distratta occhiata a Age of Empires, un gioco di strategia in tempo reale sviluppato da quello stesso Bruce Shelley che lavorò fianco a fianco col grande Sid Meier proprio nella creazione di Civilization. Il gioco copre circa 10.000 anni di storia dell'evoluzione umana, dall'alba della civiltà fino a circa l'anno 1000 d.C. Potete scegliere una stirpe fra le nove disponibili (Greci, Babilonesi, Egizi e via dicendo) e traghettarla verso la storia. Dovete costruire città, gestire le risorse, combattere le battaglie e fare in generale tutto quanto possa capitare nel corso della vita di un popolo. A differenza di Civilization, però, qui è tutto in tempo reale e quindi le decisioni vanno prese in fretta: anche i vostri avversari computerizzati crescono assieme a voi e infatti è vostra la scelta di come dovrete dominarli. Potrete intraprendere la strada dello strapotere economico, oppure accaparrarvi tute le risorse naturali, oppure ancora soggiogare i più deboli con l'aiuto della spada. In ogni caso, assisterete alla crescita della vostra gente sino all'alba delle epoche medievali (a meno di una prematura estinzione). Un punto su cui Shelley ha lavorato con particolare attenzione sono proprio le missioni a un singolo giocatore: il nostro ritiene infatti che molti titoli di questo tipo trascurino questo aspetto, dedicandosi al solo supporto multiplayer. Multiplayer che è comunque immancabilmente presente, e che consente scontri all'ultimo sangue per chi preferisce agire col ferro piuttosto che tenere un bilancio delle risorse alimentari. Il team di sviluppo del gioco era composto di 16 persone, che hanno messo insieme dei buoni fondali 2D, disegnando poi con 3D Studio i personaggi animati. Non manca un editor per gli scenari, e anche un generatore casuale di mappe per giocare sempre su terreni sconosciuti. Non dovrebbe mancare molto all'uscita di Age of Empires, che era il principale titolo con cui la Microsoft era presente all'E3 (l'altro era Gex 2), perciò ve ne sapremo dire di più entro breve.
JP

SE CI CHIEDI UN CD ROM CI

Si, per correre a consegnare i vostri ordini, dalla minima quantità al grande stock.

Per sottoporvi tutta la gamma dei prodotti distribuiti, dai CD-ROM alle cartucce, dagli accessori alle consolles.

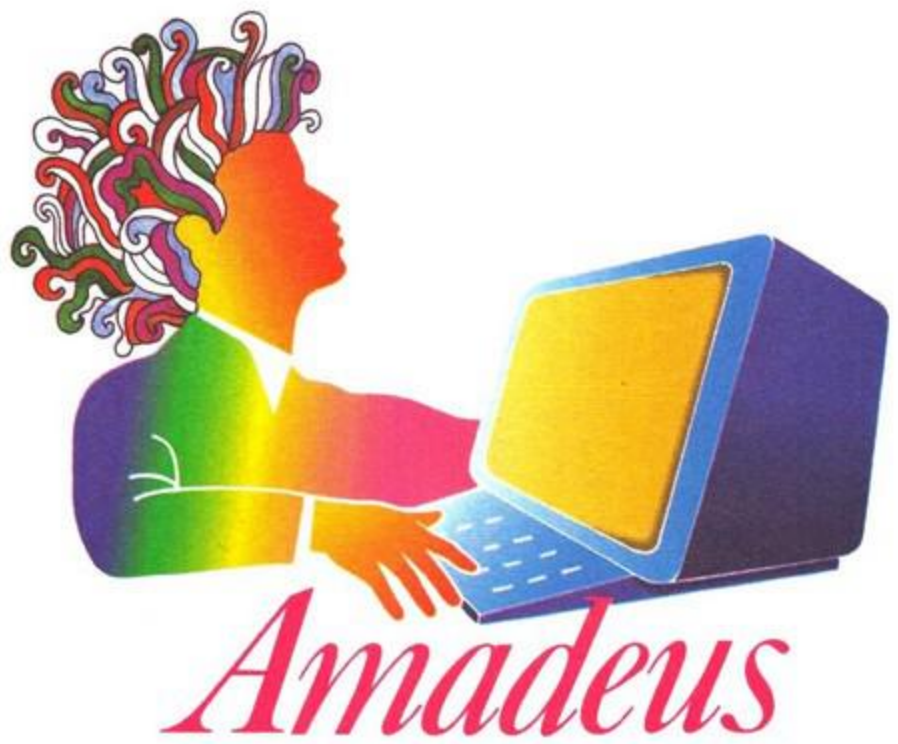
Per garantirvi un tempestivo servizio su tutte le novità in uscita e soprattutto offrirvi la nostra preziosa assistenza al Punto Vendita.

Amadeus
Cash & Carry Multimediale
distribuisce:

Amadeus srl Via Bruno Maderna, 8 - 20138 Milano

GIRANO SUBITO LE RUOTE!

Studio Maggio



Per servirvi!

Tel. (02) 5061255 - 392 -313 - Fax (02) 58012461

"L'unica situazione in cui mi fa piacere guardare un alieno negli occhi è attraverso il mirino del mio M2900-flamethrower...". [Dall'intervista BCN del 12/06/2068 al Sgt. Linares].

Scena tratta dall'introduzione, brevissima e decisamente sotto tono: qualità a parte, già dalle prime schermate non si presagisce nulla di buono.

Nel 1993 leggevo TGM come fosse una Bibbia. Ne spulciavo ogni riga, nulla sfuggiva alla mia fame videoludica. Paradossalmente la sentivo più mia allora che adesso che ci scrivo. I racconti introspettivi di Max, memorie, deliri e sogni di una generazione; le evoluzioni sintattiche di Shin; la tagliente ironia di Marco; la lucida follia del Petrullo, che per molti diventerà poi uno stile di vita.

In quegli anni per me non certo spensierati, l'appuntamento in edicola era una sorta di mistico viatico che puntualmente ogni mese affrontavo, mettendo per un momento da parte università, ragazza, amici e famiglia.

Eppure ci fu un momento in cui la mia fede vacillò. In preda a una non meglio precisata crisi interiore acquistai una rivista concorrente (ormai da tempo condannata al pubblico ludibrio...) e, pur riconoscendo l'impossibile paragone stilistico e contenutistico, provai un durissimo colpo al cuore.

Un titolo, infatti, era stato recensito dalla rivale e non da TGM! O meglio, non ancora, visto che il mese successivo sarebbe arrivato anche sulle pagine della nostra rivista preferita.

Il dramma fu che in entrambi i casi (su tutte e due le pubblicazioni, intendo), il gioco in questione non ottenne una votazione altissima. In particolare sulla rivista concorrente (i nostri Baldaccini Bros erano stati molto più lungimiranti) si beccò il classico 82-84, buon voto in senso assoluto, ma inesorabilmente indicatore di alcune più o meno marcate lacune per qualsiasi lettore di riviste specializzate (purtroppo, se un prodotto non prende più di novanta non se lo fila nessuno. Colpa nostra, lo so...).

Il gioco in questione si chiamava "Ufo: Enemy Unknown" ed era pubblicato dalla MicroProse, casa nota a quel tempo più per i simulatori di volo, oltre ovviamente al più bel gioco di tutti i tempi (F1GP, e chi altri...), che per qualsiasi altro genere. L'impressione di trovarmi di fronte a un qualcosa di speciale fu immediata e notevole: mi bastò guardare le foto sparse per le pagine. E' un qualcosa di impalpabile, una sensazione epidermica, la stessa che si ha stringendo la mano a una persona o guardando negli occhi uno sconosciuto, e della quale ho ormai imparato a fidarmi, dato che spesso si rivela infallibile sia nella vita che nella valutazione di un titolo.

La finestra di gioco generalmente è occupata da Magna Primus in tutto il suo splendore: notate nel pannello dei comandi selezionate le unità mobili.

E anche in quel caso non mi ero sbagliato.

Di lì a poco, infatti, Enemy Unknown, o "X-Com", come venne da subito chiamato, fu osannato da pubblico e critica, rivelandosi uno dei titoli dell'anno e una piacevolissima sorpresa per chiunque: non annunciato, non atteso, uscito un po' in sordina e basato su un sistema a turni che andava un po' contro tendenza, proprio quando il "tempo reale" stava indicando la strada maestra.

Eppure Ufo è stato e rimarrà sempre uno dei giochi che mi hanno dato di più, sia in termini di soddisfazione che in quanto a pure emozioni, e credo di non essere blasfemo affiancando i brividi lungo la schiena provati nelle fasi di esplorazione di un "crash site", alle scariche di adrenalina pura scatenatemi addosso da Doom.

Il più grande pregio del titolo MicroProse è stato quello di riuscire a miscelare un'elaborata componente strategico gestionale, con una fase di combattimento carica di tensione e profondamente coinvolgente. Chiunque si sia cimentato con un pizzico di tenacia in Ufo (perché va ammesso che non era così semplice e immediato...), ne ha ricavato indubbiamente una delle esperienze videoludiche più intriganti, e quei pochi che sono riusciti ad arrivare a Cydonia comprenderanno il valore di queste mie affermazioni.

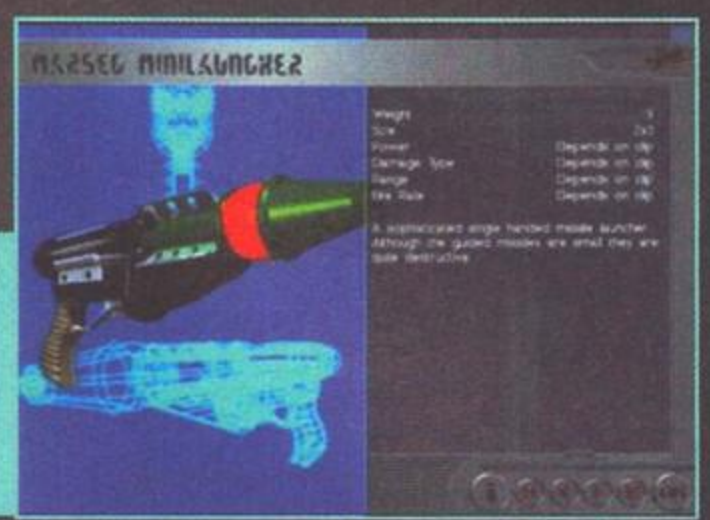
In poche parole, quello che si chiedeva a voi, indomiti e coraggiosi comandanti della X-Com, una forza militare nata

Oltre ad arruolare truppe, dovrete equipaggiarle a dovere. L'acquisto delle armi e delle attrezzature può avvenire ricorrendo a diversi fornitori. E' evidente che chi vi ha in simpatia vi tratterà meglio...

Il reclutamento di nuovi soldati sarà una costante sia all'inizio, dato che i vostri uomini spesso rimarranno sul campo, che alla fine, visto che avrete sufficienti fondi per tutti.

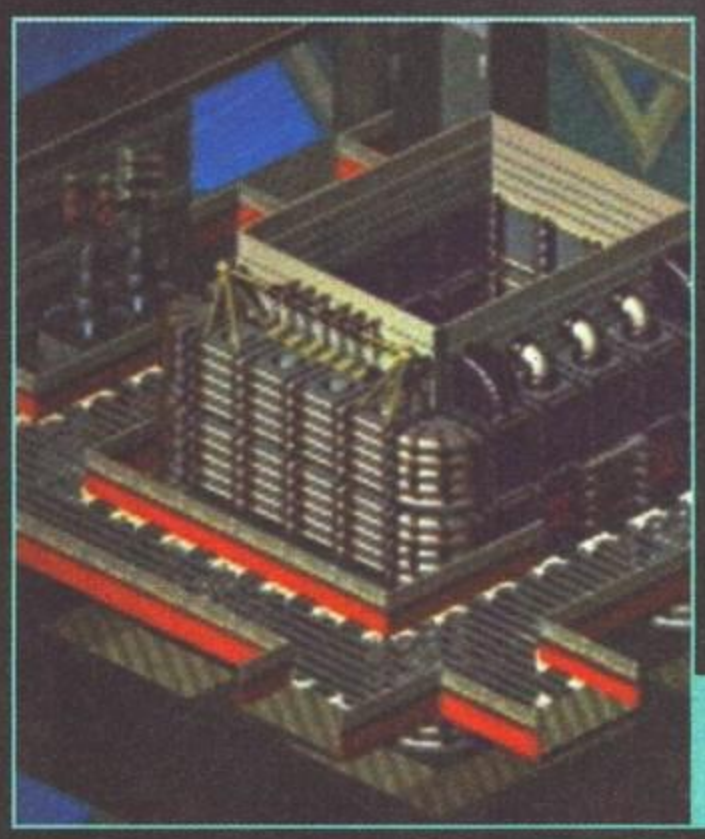
Ecco l'auto della polizia, così come viene illustrata nella Ufopedia, una sorta di enciclopedia contenente tutte le informazioni e le scoperte. Guardatevi da queste auto, dato che non hanno in simpatia nessuno...

La ricerca scientifica partorirà ben presto nuovi armamenti e lo studio di armi e comportamenti alieni potrebbe rivelarsi decisivo per la vittoria finale. Preparatevi ad assistere alle peggiori autopsie che la storia della medicina ricordi...



proprio per fronteggiare la minaccia aliena, era di gestire al meglio i fondi che le varie comunità mondiali versavano per la giusta causa.
A partire da una base principale, dovevate ampliarla, dotarla di tutte le tecnologie che i vostri scienziati man mano scoprivano e, soprattutto, dovevate affiancarle altre costruzioni in giro per il mondo, in modo da creare una copertura pressoché totale del pianeta. In questo modo, anche la più nascosta delle incursioni dallo spazio non sarebbe sfuggita ai vostri radar e gli intercettori non avrebbero tardato a colpire l'ufo.
Uno degli aspetti più interessanti era proprio quello di abbattere i dischi volanti senza però distruggerli completamente, in modo da poter investigare e recuperare artefatti, corpi e altro materiale indispensabile al raggiungimento della vittoria finale. Sviluppo bellico e scientifico, infatti, procedevano a braccetto ed era necessario impossessarsi delle tecnologie aliene se si desiderava davvero sconfiggere Floater, Sectoid e compagnia bella. Ai primi aerei da caccia ben presto avreste sostituito degli ufo fatti in casa e alle tute militari degli esoscheletri potenziati.
Il pericolo di infiltrazione aliena e le invasioni a scopo terroristico (i drammatici "terror site") completavano poi un quadro nel complesso assai difficile da gestire, soprattutto perché generalmente le battaglie avvenivano in luoghi particolarmente bui o poco praticabili (boschi, strette vie cittadine, fabbriche...), in cui il rischio di coinvolgere civili era sempre elevato.
"Ufo: Enemy Unknown" si rivelava dunque una miscela esplosiva e vi assicuro che era inevitabile affezionarsi ai propri uomini nel corso delle missioni. Chi sopravviveva ai primi scontri, infatti, guadagnava parecchio in punti esperienza e tutte le sue caratteristiche miglioravano, fino a creare veri e propri soldati-rambo (a tal proposito permettetemi di inviare un saluto all'eroe di quella prima guerra aliena, un uomo che in alcuni frangenti aveva da solo risolto le missioni, facendo anche la spola per trasportare in salvo i compagni feriti. Il nome di battesimo mi sfugge (sigh!), ma il soprannome che tutti gli avevano affibbiato dopo poche missioni era "Terminator"...).
Visto il successo, era inevitabile che non ci fosse un seguito e, circa un anno dopo, quelle volpi della MicroProse pubblicarono "Terror from the Deep", secondo capitolo ufficiale della guerra tra terrestri e marziani. In questo caso la minaccia proveniva dalle profondità degli abissi marini, visto che le basi spaziali le avevate spazzate via nel primo episodio. Tuttavia il gioco, non affidato al team di sviluppo originario, aveva perso qualcosa. Sicuramente non era innovativo come il primo, e più che un seguito sembrava un data disk; a peggiorare le cose, il nuovo design di armamenti, tute potenziate e astronavi non era così convincente come nel predecessore.
Cominciamo quindi con un mezzo passo falso dicendovi che la stessa, drammatica, paurosa, nauseante sensazione l'ho avuta guardando le primissime foto di questo terzo capitolo, atteso da millenni da tutti gli appassionati.
E nuovamente la sensazione epidermica non ha fallito.
Apocalypse, infatti, è al tempo stesso uguale e diverso dai suoi predecessori. Il fatto che sia abbastanza simile, perlomeno come concept e struttura, potrebbe essere considerato un pregio, dati gli illustri passati; tuttavia, a più di tre anni di distanza è lecito attendersi qualche cambiamento significativo. Purtroppo i cambiamenti hanno riguardato alcuni aspetti che a mio avviso non andavano toccati, e il risultato è alquanto ambiguo.
Innanzitutto la grafica. Arricchita dall'alta risoluzione, presenta un dettaglio maggiore e, soprattutto, garantisce molto più spazio per gli scenari. Ciascuna missione sarà ambientata in un'area grande almeno il doppio di quelle in cui eravamo abituati a muoverci e, sebbene si perda un po' di "contatto" coi propri uomini (tutto è più lilliputiano), l'effetto globale non è male. Gli scenari sono abbastanza complessi e il fatto di strutturarli su più livelli aggiunge indubbiamente difficoltà e tensione nell'esplorazione.
Quello che invece proprio non ho gradito è stato lo stile e la colorazione adottati, che sono perlomeno discutibili. I toni cupi, metallici e la palette molto curata con una vasta gamma di sfumature (pensate solo ai toni di marrone degli scenari desertici), sono stati infatti sostituiti da colori sgargianti che contribuiscono non poco a generare un "effetto Lego". Gli scenari, i mezzi, l'abbigliamento... ogni cosa, insomma, appare adesso artificiale e finto. Basta pensare alle astronavine rosse o ai palazzi azzurri e gialli per rendersene conto.

Girovagare in notturna per la città non è né semplice né salutare, tuttavia molte volte gli ufo atterreranno proprio coi favori del buio. Peccato che la missione sia poi in interni e pertanto l'effetto dell'oscurità diventi inesistente.

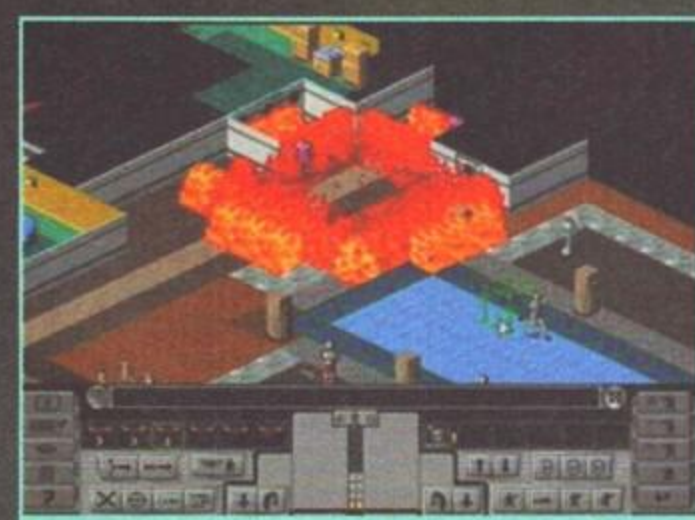


L'Alien Containment è una delle strutture più importanti del gioco, dato che vi consentirà di tenere imprigionati gli alieni che catturerete.

Quando avrete abbastanza fondi potrete decidere di acquistare un nuovo edificio per costruire una base secondaria, vitale per tenere sottocchio una porzione maggiore di città e arrivare più in fretta sul luogo dell'avvistamento.

Ecco in tutto il suo splendore uno dei vostri agenti con la tutina dei Power Rangers. Nella sezione in basso si trovano gli equipaggiamenti disponibili: per utilizzarli, basterà trascinarli nelle celle vuote (mani, tasche o zaino).

Da un punto di vista tecnico non è cambiato nulla e sembra che non sia passato affatto tutto questo tempo tra la prima realizzazione e Apocalypse. Lo scrolling dello schermo è sempre lo stesso, i problemi audio sono identici e analoga è la gestione dell'interfaccia. Unica novità da questo punto di vista è la possibilità di affrontare le singole missioni anche in "real time". In realtà, quello che alla MicroProse chiamano tempo reale nulla ha a che fare con quello che Westwood e Blizzard ci hanno insegnato ad apprezzare più del pane e Nutella, e credo che possa essere definito come una via di mezzo tra il sistema a turni e quello continuo.



Un paio di granate esplosive sembrano aver fatto il loro dovere e dei tre alieni solo uno è ancora in piedi: se non dovesse morire bruciato, ci penserà il cannone automatico del marine a dargli l'eterno riposo...

La situazione non è certo rosea: un marine è rimasto solo, bloccato su un elevatore a energia, con pochi colpi e due oscide creature davanti. In particolare, quella più lontana quando muore fa "plooof", proprio come la medusa citata da Verdone in "Un sacco bello".

Anche nella sezione della battaglia si può "switchare" dalla visuale in isometrica a quella dall'alto. L'utilità è di vedere una porzione più ampia di scenario e valutare le distanze tra gli uomini.

Capisco che gli scenari non debbano sempre essere apocalittici, ma così siamo a livello di farsa. Ridatemi le campagne realistiche di Enemy Unknown, il bestiame seviziato, le cittadine grigie devastate dai razzi e dalle bombe, ridatemi le tute mimetiche. Vedere i soldati vestiti come i Power Rangers mi ha dato solo tanta, tantissima tristezza.
Apocalypse è interamente ambientato in una grande città, Mega Primus, la quale ha tutto fuorché l'aspetto della megalopoli del futuro e sembra più essere un parco giochi o una zona residenziale alle porte di Milano. Per non parlare degli alieni, quanto di più kitsch e assurdo si sia mai visto. Non tanto per il design, che in alcuni casi appare abbastanza azzeccato, quanto per il solito problema della colorazione. Anche in questo caso, infatti, predominano i colori accesi, i toni tra il bluette e il viola fluorescente, quasi un fucsia che conferisce alle oscide creature venute dallo spazio un non so che di effeminato che proprio non mi va giù.
Non è male, invece, la trovata delle varie metamorfosi. Alcuni alieni, infatti, una volta colpiti si accasciano al suolo spappolati e dalle loro viscere emergono serpentelli o altre creature immonde che a loro volta attaccano. Un'altra cosa che non mi spiego è stata la soppressione delle missioni in notturna, vera punta di diamante della prima realizzazione. Scarsa visibilità, poca luce, l'utilizzo obbligato di sistemi di illuminazione artificiale e gli agguati nell'ombra erano certamente veicolo di grandi emozioni.

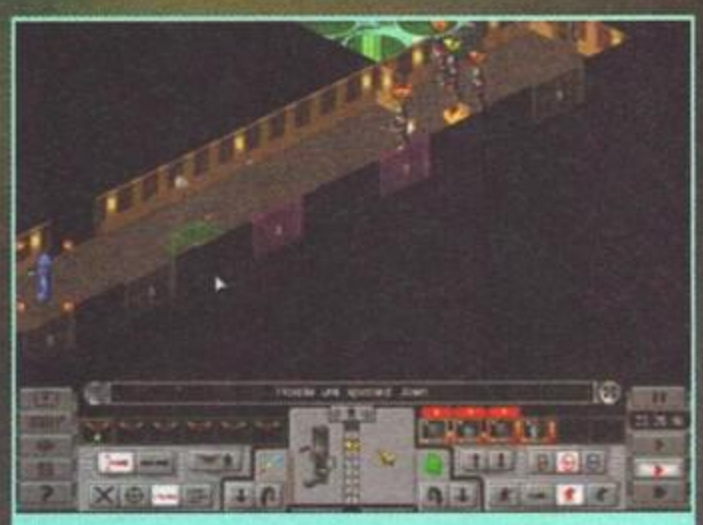
Questo botto d'altri tempi all'interno della base non ci voleva. Anche se siamo belli in forze, la subdola vigliaccheria aliena potrebbe esserci fatale.

I vostri agenti possono essere ripartiti in piccole squadre con un massimo di sei soldati ciascuna. Ogni gruppo ha un leader che, grazie al carisma non indifferente, contribuisce a tenere alto il morale.

Inevitabilmente gli antichi fan della serie si guarderanno bene dall'attivare questa modalità e si cimenteranno col più canonico sistema a turni, magari meno caotico (avete mai giocato a Ufo?), ma sicuramente più strategico e complesso. Una novità invece molto interessante riguarda la possibilità di raggruppare i propri uomini in squadre e assegnare loro ordini comuni. In tal senso si possono inviare diverse pattuglie a esplorare sezioni differenti di uno stesso scenario, facendo avanzare gli uomini singolarmente o in formazione. In quest'ultimo caso, si riesce a garantire una buona copertura a tutti i componenti e non si corre il rischio di trovarsi da soli faccia a faccia con un Brainsucker.
L'assegnamento degli uomini a una squadra avviene prima dello sbarco, ma può comunque essere modificato in ogni momento della missione. Questa possibilità conferisce ancor più spessore strategico al gioco e consente di snellire non poco l'assegnazione degli ordini. In effetti il sistema di interfaccia non è dei più semplici e immediati, e dovrete studiare non poco per padroneggiare totalmente tutte le icone

A LEZIONE DI STORIA

Verso la metà degli anni '90, la popolazione terrestre subì un durissimo colpo psicologico. Appariva infatti evidente che l'uomo non era solo nell'universo.
Dapprima in modo sporadico, poi, via via più frequenti, ecco che iniziarono a comparire nei cieli delle campagne strani oggetti volanti. Iniziarono a sparire capi di bestiame e qualcuno capì che stava per arrivare il peggio. Per questa ragione nel dicembre del 1998 venne istituito dalle Nazioni Unite un corpo speciale: l'X-COM (Extraterrestrial Combat Unit).
Finanziato dai vari governi, questo manipolo di eroi riuscì a opporre resistenza al tentativo di invasione e, dopo una lunga battaglia che passò alla storia come la Prima Guerra Aliena, riuscì ad arrivare, grazie alle tecnologie carpite agli extraterrestri, su Marte, loro pianeta d'origine e a spazzare via per sempre la loro base di Cydonia.
Tuttavia nel 2039 l'attività aliena ricominciò a manifestarsi e l'X-COM, ormai un'organizzazione solo nominale, dovette ricostituirsi e affrontare la nuova minaccia. In questo caso gli alieni, diretti discendenti dei precedenti, arrivarono dalle profondità oceaniche, luogo in cui avevano riposato per millenni costruendo una vera e propria civiltà alternativa. La recessione politica, inoltre, aveva precipitato i governi in una profonda crisi, per cui le finanze al corpo speciale furono bruscamente tagliate. Ciononostante, il valore di questi uomini portò ancora alla vittoria della Seconda Guerra Aliena, che culminò con la distruzione della base sottomarina di T'leth: chi fu testimone dell'uccisione della Regina Aliena lo ricorderà per tutta la vita.
Durante gli anni '60 ci fu un nuovo contatto e ancora una volta non fu pacifico. La guerra per il possesso delle colonie provocò una profonda contaminazione della superficie terreste e la popolazione iniziò a evacuare il pianeta. Solo una zona si salvò dalla devastazione dell'inquinamento e delle radiazioni e su questa terra nacque Magna Primus, una città tecnologicamente avanzata. Protetta da una sorta di cupola e totalmente autosufficiente, essa consentì a una grande massa di uomini di sopravvivere, finché non iniziò a subire un inarrestabile degrado: aumento della violenza, della corruzione e dell'inquinamento. Nacquero una serie di sindacati rivali, discendenti di mafia e yakuza, e la guerriglia urbana dilagò (a questo punto mi chiedo come mai la città sembri Gardaland...). In contemporanea a questi disastri sociali si riaffacciò la minaccia aliena, proveniente da un'altra dimensione.
Attraverso varchi spazio temporali, nuove forme di vita iniziarono una subdola invasione di Magna Primus, colpendo dapprima le istituzioni e poi i cittadini comuni.
Era nuovamente ora che l'X-COM tornasse in campo...



Questa situazione di superiorità non ci deve far gridare alla vittoria, dato che spesso gli alieni sono duri a morire. Notate nel pannello in basso che tre uomini vedono il nemico, mentre il quarto no, dato che un muretto gli blocca la visuale.

che letteralmente infestano il pannello di controllo posto nella parte bassa dello schermo. Ce ne sono alcune relative alla tipologia di movimento (sono state aggiunte alle originali "cammina in piedi" e "accovacciati" anche quelle relative alla corsa e al notissimo passo del giaguaro: in pratica Jacopo Prisco che cerca di sfuggire di soppiatto alle ire del "gatto redazionale" quando non si comporta bene...), e altre dedicate al tipo di fuoco (raffica, tiro mirato, tiro istintivo), senza tralasciare quelle utilissime del lancio bombe e granate.
Un'altra grande novità è stata l'introduzione di diverse modalità di comportamento. I vostri marine, infatti, potranno avanzare circospetti, baldanzosi e assolutamente aggressivi, sparando a tutto quello che si muove.
L'intelligenza artificiale degli uomini ne ha giovato non poco e spesso sarà un piacere osservare, durante il turno alieno, i vostri uomini che rispondono al fuoco o si sottraggono ai colpi avversari. Una delle maggiori chicche che i veterani ricorderanno, infatti, era il cosiddetto fuoco di opportunità. In altre parole, conservando alcune time-unit (un valore numerico diverso per ogni soldato e strettamente connesso con le sue caratteristiche fisiche, mentali e di esperienza, necessario per effettuare qualsiasi mossa, dal camminare all'aprire una porta, dallo sparare all'innescare una carica esplosiva), potevate lasciare le vostre truppe in stato di allerta, consentendo loro di rispondere al fuoco nemico nel turno alieno. Conservato di pari passo è stato anche l'aspetto morale, cosicché i vostri uomini assumeranno diversi umori a seconda di come stanno andando le cose. Potranno inoltre essere feriti, svenire, essere posseduti dai poteri psionici alieni (li odioooo... quando si impossessano della mente dei miei valorosi li odioooo...) o essere accecati dalla rabbia e correre e sparare a casaccio fino allo stremo delle forze.
Un discreto margine di decisione è poi lasciato alla fase di intercettazione. Quando i radar segnalano la presenza di un disco volante, infatti, i primi a partire saranno gli intercettori, i quali avranno il compito di tirarlo giù. L'attacco può essere più o meno intenso, si può stabilire l'altitudine e il tipo di armi utilizzate.

Fondamentale, per riuscire a vincere la guerra, è la cattura di alieni vivi; questo significa che, piuttosto che distruggere l'ufo in volo, sarebbe opportuno costringerlo a un atterraggio di fortuna prima di inviare una squadra super-equipaggiata.
L'armamento degli uomini è dunque fondamentale e, accanto ad armi e tute potenziate, sarà di vitale importanza fornire ai vostri uomini gingilli quali medi-kit (in più di un'occasione torneranno utili, state pur certi), motion scanner e armi psioniche. L'addestramento mentale dei soldati sarà importante almeno quanto quello pratico, tanto che nella base un laboratorio ESP affiancherà poligoni, palestre e armerie.
Un aspetto notevolmente approfondito è quello della struttura sociale: come avrete modo di leggere nel box dedicato alla storia dell'X-COM, questo significa che Magna Primus sarà spaccata in tante megacorporazioni, società segrete e sindacati rivali, e il compito della polizia non sarà certo facile. Per questa ragione vi converrà mantenere buoni rapporti con queste entità, in modo da avere preziosi alleati e fornitori corretti. L'aspetto diplomatico sarà estremamente importante, ma non dimenticate di ricorrere alla forza quando sospetterete un'infiltrazione aliena, anche se dovrete prepararvi a fare irruzione con la forza nella sede di qualche associazione (e non c'è nulla di più gratificante della distruzione di un clan rivale giustificandolo con un sospetto di 'alien abduction').
Nonostante la maggior parte delle azioni da compiere saranno le stesse delle precedenti versioni di X-COM (sviluppo della base principale, assunzione di personale scientifico da occupare nella ricerca e nello studio delle tecnologie aliene, armamento dei veicoli e degli uomini...), la guerra con gli alieni vi riserverà comunque numerose sorprese. Se sarete capaci di resistere all'iniziale tentazione di mandare tutto a quel paese, potreste anche divertirvi non poco. E ricordate: è meglio un alieno fritto oggi che un alieno arrosto domani...

Stefano "Du' Spaghi" Lisi

Questa nuvoletta verde altro non è che il gas sprigionato dalla granata stordente, ideale per catturare gli alieni vivi.

Prima di ogni missione bisogna selezionare il veicolo da utilizzare e assegnare gli uomini a esso, facendo attenzione che tra marine e equipaggiamenti non si rischi di riempire il mezzo.

In un cortile di una casa in sfacelo (notate l'auto: sta molto meglio della mia...) la situazione è alquanto drammatica. Un marine è a terra ferito, un altro cerca di mettersi in fuga, mentre diversi alieni avanzano minacciosi. Considerando pi che dal secondo piano stanno allegramente facendo il tiro a segno...

PC

La valutazione di X-COM Apocalypse non è affatto semplice. Innanzitutto perché mi sento emotivamente legato ai capitoli precedenti (col rischio di esaltazione o affossamento totale del sequel) e poi perché si tratta di un titolo di nicchia, che presumibilmente non piacerà a tutti i videogiocatori.
Non credo che chiunque sarà disposto a veder cadere come mosche i propri uomini e a sentirsi le lamentele governative perché i risultati non ci sono. Del resto, almeno inizialmente, i vostri soldati saranno dei novellini, le vostre armi ridicole, i fondi pochi, le basi scarsamente protette e così via dipingendo un quadro alquanto triste.
In una situazione del genere appare palese che molti si sentiranno frustrati e, di fronte all'ennesima perdita, saranno tentati di mollare tutto imprecando peggio del Bossetti in serata no.
Se invece riuscirete a stringere i denti e a superare la fase iniziale (diciamo pure il primo mese simulato), allora inizierete a prendervi qualche bella soddisfazione e le scoperte, i successi e il dipanarsi della vicenda vi coinvolgeranno come poche altre.
In tal senso il fattore longevità è senza dubbio molto alto, dato che le missioni saranno moltissime (non ne esiste un numero predefinito e l'unico vincolo è lo scorrere del tempo) e non saranno certo facili (in un paio di casi una singola missione è durata anche diverse ore...).
Sotto il profilo della grafica e del sonoro ho già detto quello che penso e mi chiedo se sarà mai possibile fare un gioco del genere con un'ambientazione alla Warhammer 40.000 e un sistema di controllo ottimizzato: sarebbe veramente lo strategico a turni definitivo!
Non me la sento di dire che Apocalypse mi ha profondamente deluso perché non è così e giocando abbastanza intensamente ho assaporato nuovamente il piacere di trarre d'impaccio una squadra di marine bloccata da decine di alieni nei sotterranei di un edificio, condividendo gli armamenti, curando i feriti e facendomi largo a suon di granate. Tuttavia era lecito attendersi qualcosa di più, specie se consideriamo il tempo che è passato. Ogni cosa sa di già visto (ovviamente se avete giocato i primi due titoli della serie) e le innovazioni introdotte non sono molte e non giustificano un'attesa così lunga. In questo frangente molti aspetti avrebbero potuto essere migliorati, ma soprattutto si sarebbe potuto perfezionare il sistema di controllo: in questo modo il gioco finale, invece che un data-disk, sarebbe sembrato davvero un degno sequel.

HARDWARE

Per giocare con gli alieni basterà legarvi un razzo sulla schiena e puntare verso la fascia asteroidale tra Marte e Giove. Per cimentarvi in X-COM, invece, avrete bisogno di un Pentium di fascia bassa, 8MB di RAM, mouse, scheda sonora e una SVGA, insomma una configurazione abbordabile ormai da chiunque.

LA CONVENIENZA HA

SOFTWARE, LIBRI, RIVISTE, MULTIMEDIA, CD-ROM, GIOCHI, ACCESSORI

QUALITÀ
SERVIZIO
CONVENIENZA

NEI NOSTRI NEGOZI TROVERAI OLTRE 4.000 ARTICOLI "ON-THE-SHELF" PER IL TUO PC

RICHIEDI IL CATALOGO DEI LIBRI E DEI CORSI

MONDADORI INFORMATICA *Education*

http://www.mondadori.com/education

RICHIEDI IL CATALOGO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

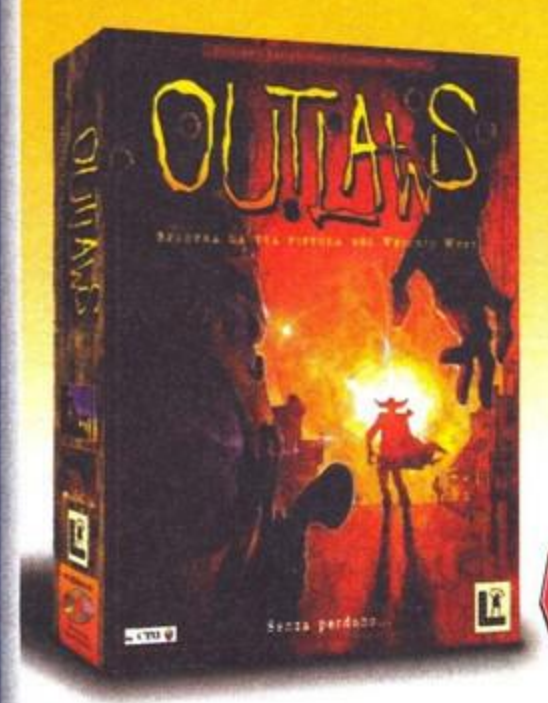
MONDADORI INFOCLUB

IL PRIMO CLUB DI INFORMATICA A CASA TUA

AL FAX N° 030/3198252

MONDADORI **INFORMATICA**
C E N T E R

SOFTWARE, LIBRI, RIVISTE, MULTIMEDIA, CD-ROM, GIOCHI, ACCESSORI



OUTLAWS

Lucas Arts
Cd, Pc,

CERCA LA CONVENIENZA • Nice Price • 30 GIORNI

~~L. 99.000~~
L. 69.900 IVA Inc

LITTLE BIG ADVENTURE

Electronic Arts
Cd, Ita, Pc,

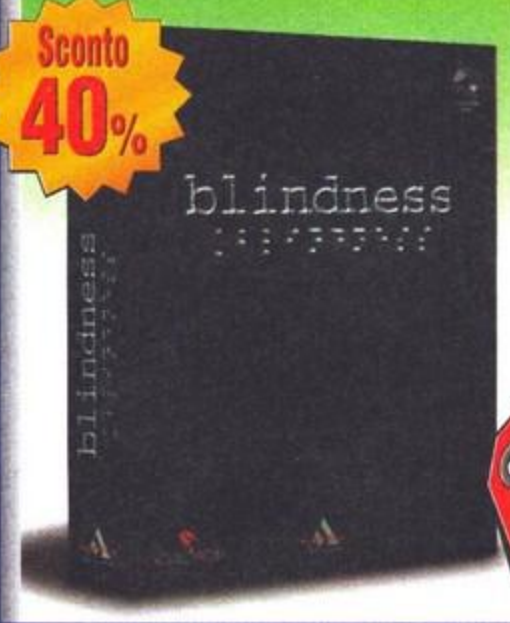
CERCA LA CONVENIENZA • Nice Price • 30 GIORNI

~~L. 49.000~~
L. 29.900 IVA Inc

BLINDNESS

Mondadori NewMedia *Cd, Ita, Pc,*

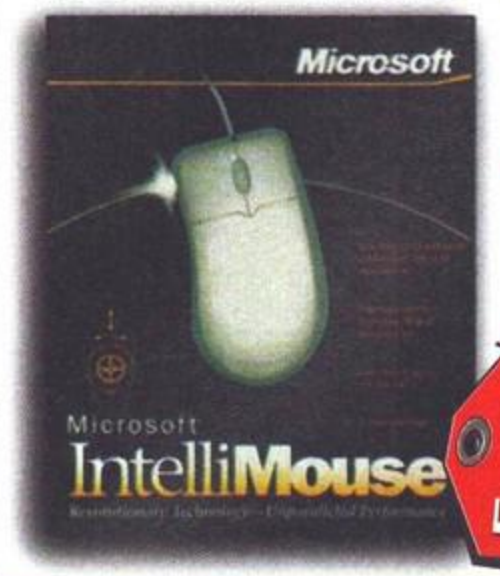
Sconto 40%



CERCA LA CONVENIENZA • Nice Price • 30 GIORNI

~~L. 99.000~~
L. 59.000 IVA Inc

MICROSOFT INTELLIMOUSE



CERCA LA CONVENIENZA • Nice Price • 30 GIORNI

~~L. 139.000~~
L. 99.000 IVA Inc

MONDADORI **INFORMATICA**
C E N T E R

NUOVE APERTURE
BARI, PADOVA
E VERONA

MONDADORI **INFORMATICA**
C E N T E R

MILANO
C.so di P.ta Vittoria 51
Tel (02) 55192210
Fax (02) 5510362

BOLOGNA
Galleria Falcone Borsellino 2A
Tel (051) 235603
Fax (051) 235630

PISA
Viale Gramsci 21/23
Tel (050) 24747
Fax (050) 24064

BRESCIA
Via Spalto S. Marco 1D
Tel (030) 3771671
Fax (030) 3771695

ROMA
Via Appia Nuova 130
Tel (06) 70491871
Fax (06) 70492556

ROMA
Piazza Cola di Rienzo 116/118
Tel (06) 32650600
Fax (06) 32650604

TORINO
C.so Duca degli Abruzzi 106
Tel (011) 5808197
Fax (011) 500455

PALERMO
Via Messina 38, angolo Via Libertà
Tel (091) 6110693
Fax (091) 6110551

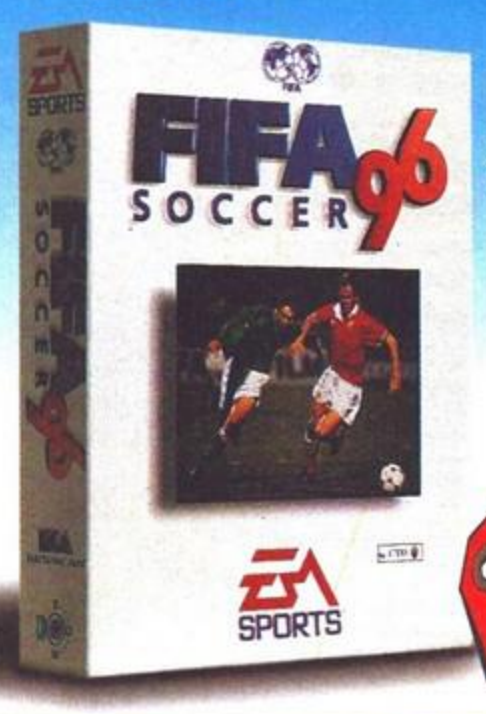
FIRENZE • V.le Don Minzoni, 52 • Tel (055) 579621 • Fax (055) 572705

FATTO CENTRO

MONDADORI INFORMATICA

FIFA SOCCER 96

Electronic Arts
Cd, Ita, Pc,



L. ~~49.000~~
L. 29.900 IVA Inc

MONDADORI
INFORMATICA
CENTER

Il mese della convenienza è riservato ai 9 negozi Mondadori Informatica Center, dall'15/07 al 15/08 1997 per i prodotti contraddistinti dal marchio "Nice Price" fino ad esaurimento scorte.

THE NEED FOR SPEED

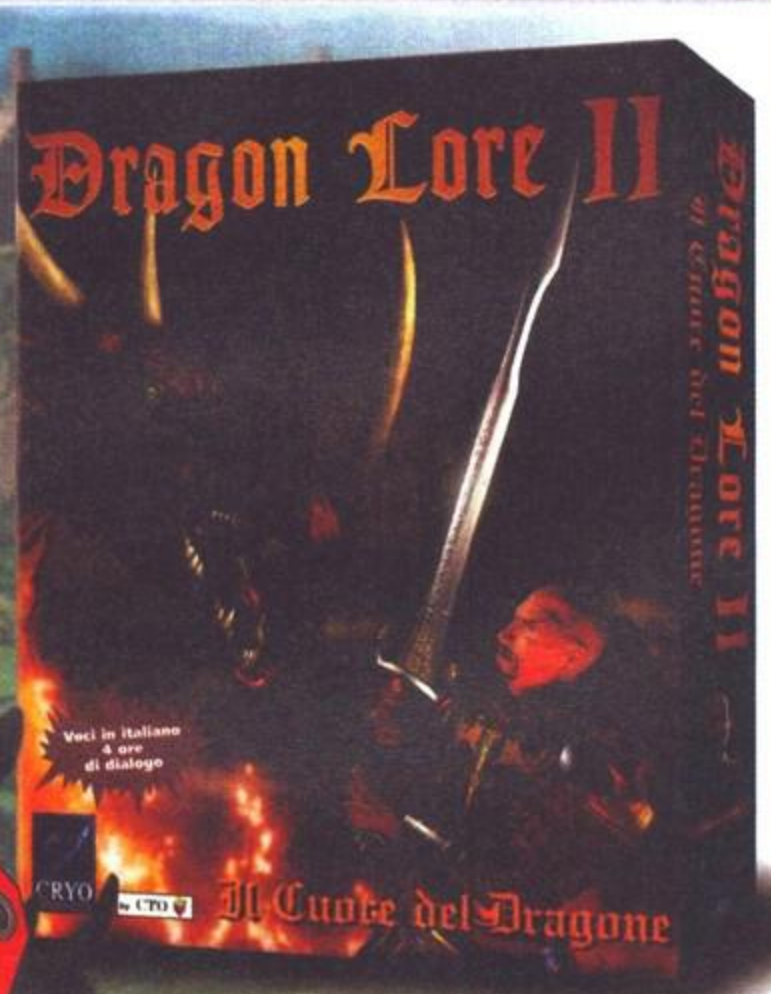
Electronic Arts *Cd, Pc,*

L. ~~69.000~~
L. 39.000 IVA Inc

DRAGON LORE II
Il cuore del Dragone

Cryo Interactive Entertainment
Cd, Ita, Pc,

Un viaggio oltre la valle del Sogno, in un luogo di misteri, dove riposano i segreti dell'antica magia. Sarai in grado di raccogliere la sfida e di far battere il cuore dll'Uomo Dragone?



L. ~~89.000~~
L. 69.000 IVA Inc

SideWinder 3D Pro + Fury³

Microsoft
Joystick, Cd, Ita, Pc,

L. ~~139.000~~
L. 79.000 IVA Inc

Evocation 2, il sogno

Mondadori New Media
3.5" Pc, Ita

L. ~~49.000~~
L. 9.900 IVA Inc

Intraprendi un incredibile viaggio in un mondo fantastico attraverso decine di ambienti realizzati interamente in grafica 3D

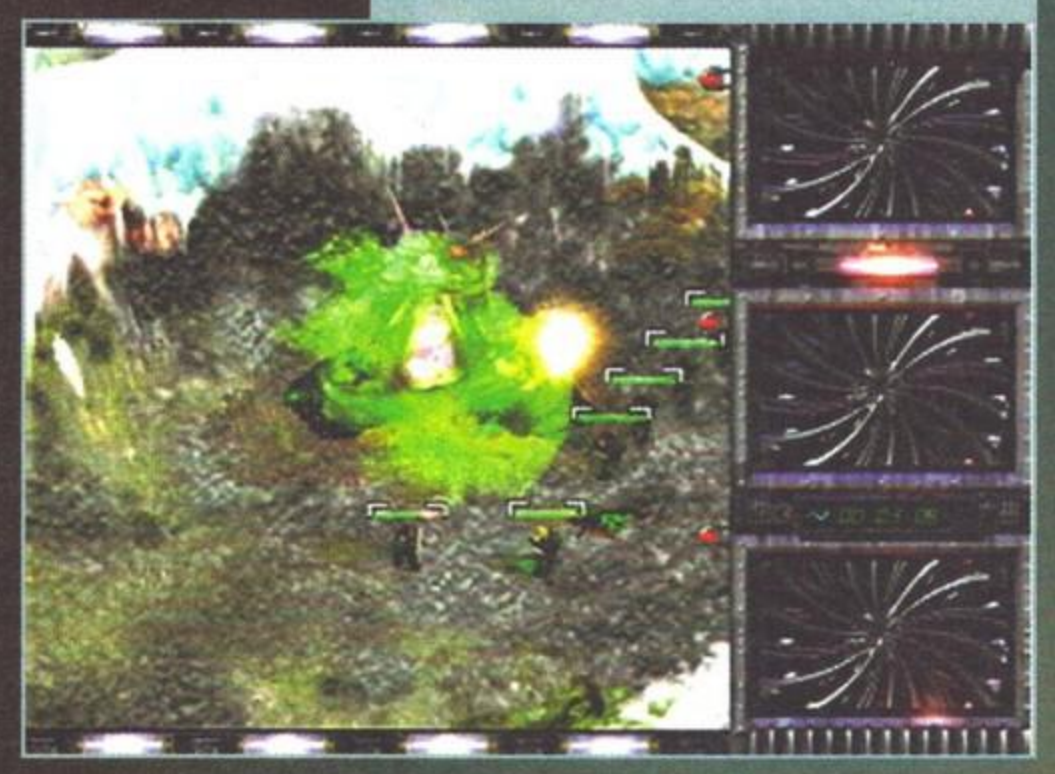
CONQUEST EARTH

Sono gassosi, assetati di vendetta e molto cattivi... ma soprattutto, non sono Marziani!

Secondo voi potrebbe esistere una comunità interrazziale pangalattica? Se ci fidiamo di quello che dice la fantascienza classica, sicuramente no; se poi stiamo a sentire quello che dicono i videogiochi, ancora meno. L'alieno è sempre viscido, ripugnante e molto cattivo, ma soprattutto ha come solo obbiettivo l'estinzione e/o la conquista della razza umana. Ma perché? La fantascienza così come noi la conosciamo è nata attorno agli anni '50, negli Stati Uniti, in un periodo storico molto delicato in cui il Maccartismo e la Guerra Fredda influenzavano pesantemente tutti i tipi di espressione artistica. La metafora che si cela dietro alla maggior parte di quei divertentissimi film di serie B pieni di formiche giganti, gelatine assassine, trifidi e altri simpatici mostri è piuttosto semplice: il timore di un'invasione Russa degli Stati Uniti, e nel gioco delle parti i sovietici venivano grottescamente raffigurati come orripilanti alieni oppure come spaventosi scherzi di natura, più che altro per esorcizzare la paura legata a un'improbabile evento di questo tipo. Da allora, eccezion fatta per "E.T." e poco altro, ci siamo portati dietro questa immagine famelica dell'alieno, che forse soltanto in quanto entità sconosciuta e frutto della sola fantasia non può essere altro che brutto e cattivo. In genere, sia nei film che nei videogiochi, si cerca di "giustificare"

Le ambientazioni di gioco sono estremamente differenziate, ed essendo disegnate a mano una per una sono graficamente eccezionali.

Quattro carri e una piccola jeep contro quattro walker e due devastanti pulser: la situazione è triste per i poveri piccoli terrestri.



Notate la bellezza di questa esplosione: gli effetti di luce sono il vero punto di forza della grafica di Conquest Earth.

l'atteggiamento bellicoso degli extra-terrestri in qualche maniera: di solito ci sono di mezzo le risorse naturali, oppure qualche passo falso da parte del caro vecchio pianeta Terra, che senza rendersene conto si tira la classica zappa sui piedi. E' questo il caso di Conquest Earth: la sonda spaziale Galileo sta infatti portando a termine la sua missione, gettandosi nell'atmosfera del gigantesco pianeta gassoso, Giove. L'intera comunità scientifica terrestre è ansiosa di poter conoscere tutta una serie di nuove informazioni su questo pianeta, così diverso dal nostro. Purtroppo vale lo stesso discorso per la comunità scientifica di Giove, che non gradisce poi tanto questa intrusione indebita: la sonda aliena viene analizzata minuziosamente, ed è subito chiaro che appartiene a una razza radicalmente diversa: è fatta di un materiale rigido e solido, completamente differente dalla materia gassosa e sempre in evoluzione caratteristica di Giove e dei suoi abitanti. Tutte le precedenti teorie sulla vita aliena vanno riscritte, perché una nuova civiltà è stata scoperta, e nello stesso sistema solare. Si tratta del pianeta conosciuto come SOL3, un posto inospitale, per via della sua terribile atmosfera ricca di ossigeno. SOL3 sembra essere infestato da una forma di vita aggressiva e bellicosa, che ha quasi consumato tutte le risorse naturali del pianeta ed è probabilmente interessata alle riserve d'idrogeno di Giove! Il Consiglio degli Anziani non ha quindi dubbi: via col genocidio.

Si apre così l'operazione "Retaliate First", che ha come unico scopo la completa distruzione di ogni essere umano, e la trasformazione di SOL3 in un pianeta dall'atmosfera sulfurea e quindi perfettamente abitabile. La Conquista della Terra ha inizio. Ok, magari non sarà la storia più geniale che abbiate mai sentito, ma tant'è: è poco più che un pretesto per gettare le basi di questo gioco, e vi assicuro che dopo averlo provato potrete pensare tutto dei suoi sviluppatori tranne che siano persone ingenue o poco originali. Ma che cos'è Conquest Earth, in due parole? Se pensate che sia semplicemente un altro clone di Command & Conquer, ci andate soltanto vicino: innanzitutto, per l'impostazione generale, io lo avvicinerei più a X-Com della MicroProse, e poi sono tali e tanti i ritocchi rispetto allo schema classico di C&C e Red Alert, che relegare questo gioco alla semplice qualifica di "clone" è decisamente riduttivo. Si potrebbe dire che Conquest Earth racchiude ben quattro giochi in uno, determinati dalle due fondamentali decisioni che dovete prendere quando iniziate a giocare: primo, se scegliere di comandare gli umani o gli alieni, e poi se preferite la modalità Arcade o quella Strategica. Ognuna delle quattro esperienze di gioco che da qui si dipanano differisce dalle altre in maniera sostanziale: la modalità Arcade è decisamente fedele al suo nome, visto che il più delle volte si riduce a uno sparatutto forsennato e che le decisioni strategiche da prendere sono davvero poche. Lo schema classico delle missioni è "conquista la base nemica e fai fuori tutti", e la difficoltà è crescente come il numero e la foggia delle unità di volta in volta a vostra disposizione. In totale, dovete superare una trentina di missioni, che si succedono in sequenza indipendentemente dalle vostre azioni sul campo di battaglia: se fallite potete riprovare, e ovviamente è consentito salvare la posizione di gioco, anche se solo a missione completata. Il discorso si fa completamente diverso se scegliete lo Strategico: qui le missioni non sono proposte in sequenza, ma al contrario esiste una campagna più generale che si sviluppa secondo le vostre decisioni e il vostro comportamento: non a caso, ci sono alcune schermate che servono a gestire il vostro esercito e a pianificare la vostra strategia, che sono del tutto assenti in modalità Arcade: vi rimando all'apposito box per ulteriori informazioni. L'altro grande spartiacque è, appunto, la scelta della fazione da controllare: se in genere i giochi di questo tipo si differenziavano principalmente per la varietà delle unità a disposizione delle due parti in causa, in Conquest Earth la dicotomia è totale, a partire dall'interfaccia grafica. L'intera impostazione del gioco è diversa a seconda che siate alieni o umani, e il coinvolgimento è davvero totale. Ognuno dei due eserciti ha i propri punti di forza e soprattutto una propria etica e una propria strategia di combattimento: è fondamentale "entrare nel personaggio" per sfruttare al meglio le potenzialità di qualsiasi delle due parti si voglia scegliere. La finestra di gioco è suddivisa in due aree principali: il terreno di battaglia e tre ulteriori finestre più piccole. Queste ultime servono per il radar, per visualizzare alcune brevi sequenze in FMV durante l'azione e, infine, per fornire al giocatore informazioni varie, come per esempio allertarlo quando

Il nostro Centro per le Comunicazioni è già a corto di energia e sta subendo un ulteriore attacco: essendo una delle costruzioni chiave del gioco, non è un caso che gli alieni stiano cercando di spazzarlo via.

In mezzo a questi sei walker ce n'è uno che è appena uscito da un processo di clonazione: si distingue per la sua colorazione più scura, segno che il suo esoscheletro è ancora giovane.

"Salve, siamo gli elettricisti: avete chiamato voi per rifare gli impianti?"

Questo livello di zoom vi permette di tenere d'occhio una vasta area della mappa di gioco...

CONQUEST EARTH

la sua base è sotto attacco.
Partiamo con l'analizzare l'esercito Terrestre: il controllo delle unità può avvenire in due modi, col classico uso del mouse per selezionare e indirizzare le truppe oppure tramite il controllo diretto. In questo caso assumete il completo controllo di una singola unità e la potete dirigere ovunque sullo schermo con i tasti cursore. In tutti i casi, il tasto destro serve per selezionare e muovere le unità, quello sinistro per sparare. Intelligentemente, il controllo delle unità aeree può anche avvenire separatamente: basta premere SHIFT durante la selezione per avere il comando dei vostri velivoli senza disturbare i mezzi terrestri. Durante la partita potete far apparire una barra dei comandi che governa le attività fondamentali della vostra flotta. Qui avete a disposizione una serie di icone per riparare, vendere o costruire edifici, sfornare nuove unità di fanteria, selezionare il livello di zoom sulla mappa e, infine, impostare particolari strategie difensive o offensive. Il tutto è completato dall'indicazione delle vostre risorse, ovvero dei vostri fondi: in Conquest Earth l'accredito di denaro è automatico, cioè niente campi di minerali o riserve di altro tipo da andare a scovare; la quantità di risorse disponibili dipende però dal morale della popolazione, sicché il cattivo andamento della campagna può mettervi in ginocchio anche dal punto di vista economico. Ma torniamo alle strategie d'attacco e di difesa: di default, le vostre unità restano in modalità Guard, cioè aprono il fuoco soltanto se attaccate. Potete modificare questa impostazione suggerendo a qualsiasi veicolo o soldato di comportarsi diversamente: le modalità offensive sono Rampage (l'unità va all'attacco del nemico più vicino e prosegue così sino alla morte), Seek & Destroy (l'unità selezionata si dirige verso un bersaglio prestabilito e cerca di raggiungerlo, senza preoccuparsi di difendersi da eventuali nemici che incontra sulla sua strada), e Hunt (identica alla precedente, con l'eccezione che l'unità si difende nel caso subisca un attacco). Le modalità difensive sono invece Escort (l'unità prescelta viene assegnata a un veicolo che dev'essere difeso contro ogni agguato), Guard (la modalità di default), e Cover/Help (l'unità deve prestare soccorso a un veicolo, una costruzione od un altro gruppo di unità nelle vicinanze qualora subisse un attacco, mentre per il resto rimane in modalità Guard). La selezione di queste modalità è fondamentale e può darvi il giusto abbrivio per dominare, ma se non le usate correttamente possono contribuire a disperdere le vostre forze e a decimare le truppe, quindi attenzione. Ciascuna unità può essere mossa sulla mappa secondo una serie di waypoint, decisamente più evoluti rispetto a quelli di Red Alert: fino a sei differenti destinazioni intermedie possono essere determinate, cosa che può risultare estremamente utile per difendere la base o

Gli esoscheletri di questi walker sono ormai durissimi: sarà dura sbarazzarsene, fortuna che abbiamo i carri...

Sarà meglio chiamare a rapporto tutte le nostre forze, perché la base è sotto attacco...

La schermata di selezione della specie: passi per l'alieno, ma quell'affare sulla sinistra sarebbe un uomo???

QUESTIONE DI STILE

Nel gioco Strategico, per gestire la vostra campagna avete a disposizione tutta una serie di schermate preliminari all'azione di gioco vera e propria, che servono a tenere sotto controllo la situazione bellica e ad apportare i giusti ritocchi alla vostra strategia globale. La cosa interessante è che, come accade per l'interfaccia grafica, anche queste schermate sono diverse per Gioviani e Terrestri: le vedete in successione e potete notare così le evidenti differenze di impostazione. Disponete di una mappa generale del pianeta, che vi informa sullo status dei vostri satelliti e dispensa informazioni relative agli scontri in corso nelle varie locazioni. Al termine di ogni missione potete conoscere la situazione del vostro esercito tramite una schermata riassuntiva e, se decidete di lanciarvi nella ricerca per produrre nuovi e più potenti strumenti di distruzione, potete accedere all'apposito menu che vi consente di mettere a frutto le informazioni raccolte sul nemico per metterne in risalto i punti deboli e agire di conseguenza. Gran parte del coinvolgimento del gioco deriva proprio da questa differenziazione, che è evidente non soltanto a livello grafico.

Mentre ce ne stavamo tranquilli a sparare contro la base nemica, quegli schifiltosi umani facevano lo stesso contro la nostra: purtroppo ci hanno battuti sul tempo...

altri edifici fondamentali. Prendete ad esempio cinque unità di fanteria, modificatene lo status passando a Cover/Help è stabilite una serie di waypoint in modo da fargli fare una ronda attorno alla vostra centrale elettrica: tutte le strategie di base del gioco si costruiscono così. Come è ormai consuetudine, selezionando una delle vostre unità vedete apparire una piccola barra d'energia che ne mostra le condizioni di salute: in Conquest Earth non esiste una piattaforma "riparatrice" come in Red Alert, visto che i veicoli o le truppe vengono risanate, rifornite di munizioni o di carburante tramite dei piccoli carichi lasciati cadere dagli elicotteri, che per questo motivo sono una delle unità fondamentali del gioco. Infine, avete la possibilità di lanciare dei satelliti, sempre che disponiate di una piattaforma di lancio e ovviamente dei soldi necessari a costruirla: il satellite vi può indicare da dove provengono le micidiali nuvole sulfuree prodotte dai Gioviani, vi può fornire uno scan tridimensionale del terreno per scovare la base nemica, oppure vi può regalare ulteriore potenza di fuoco, quando la sua posizione in orbita è adatta per lanciare un attacco "stratosferico"

Un'immagine della sequenza introduttiva, che mostra il primo incontro fra le due razze: la diplomazia non è stata neppure presa in considerazione...

sarà indurito per la reazione con l'ossigeno, farli fuori comincerà a diventare difficile. Un walker alieno che è stato in circolazione a lungo è così assai ostico da eliminare. Se poi considerate che ogni walker ferito può essere rigenerato grazie a dei particolari cristalli contenuti nel generatore d'energia, vi renderete conto che questi simpatici ammassi di gas possono diventare delle armi letali. Ma il vero asso nella manica è un altro: ogni unità aliena può trasformarsi in un elemento di vegetazione o in una roccia, grazie al morphing, rendendosi così irriconoscibile agli sventurati Terrestri. E le unità a vostra disposizione? L'esercito Terrestre ne ha circa una trentina tra fanteria, veicoli e all'esercito avversario.

E gli alieni, in cosa si differenziano rispetto a quanto descritto? Oltre, ovviamente, alle unità, essi dispongono di alcune caratteristiche davvero sconcertanti che li rendono letali: il morphing, prima di tutto. Sulla Terra i Gioviani devono utilizzare ingenti quantità di silicone per sopravvivere alla nociva atmosfera, costruendosi degli esoscheletri che facciano da contenimento alla loro composizione gassosa. Ma il silicone serve anche a trasformare un'unità in un'altra e a costruire nuove truppe. Occhio però, perché a differenza di quanto avviene per i Terrestri, i Gioviani devono estrarre questo elemento dalla superficie e conservarlo in appositi container. Questa distinzione serve anche per bilanciare la maggiore potenza delle unità base di Giove, che hanno anche il grande vantaggio di poter clonare se stesse. In questo caso serve un generatore d'energia, una capsula di clonazione e silicone a sufficienza: i "nuovi nati" saranno di colore scuro e facilmente attaccabili inizialmente, ma non appena il loro esoscheletro si costruzioni, mentre i Gioviani ne hanno qualcuna in meno, per quanto la devastante potenza a loro disposizione e la possibilità del morphing compensano lo svantaggio delle cifre. E poi, non si sa mai cosa possa venire fuori dalla ricerca: in fondo si tratta sempre di due specie che stanno solo imparando a conoscersi...

Jacopo Prisco

HARDWARE

Intelligentemente, alla Eidos hanno deciso di lasciare all'utente la scelta di far girare Conquest Earth sotto DOS o sotto Windows 95, e la performance del programma è piuttosto simile in entrambi i casi, con un margine minimo in favore della versione Windows (che fa uso delle DirectX). Per giocare serve comunque un Pentium, e mi sento di consigliare almeno un 166 per non incorrere in rallentamenti di sorta. I megabyte di RAM richiesti sono 16, ma 32 sono decisamente consigliati. La scheda video può essere una SVGA qualunque, ma se ne avete una capace di gestire velocemente il 2D e soprattutto l'output a 16-bit è sicuramente meglio. Per il resto servono il solito lettore 4x, la solita scheda audio (meglio se una Awe32), e una buona settantina di mega liberi su hard disk.

Qualche mese fa avevo provato un'acerba beta di Conquest Earth ed ero rimasto un pochino deluso: la grafica era straordinaria, ma non si capiva assolutamente nulla del gioco. Una confusione di menu e opzioni ignote, e una certa difficoltà nell'acclimatarsi alla particolare interfaccia grafica, sono i ricordi più vivi che conservo di quell'esperienza. Si tratta, in fondo, della stessa reazione che ho avuto quando ho cominciato a giocare per scrivere questo articolo: Conquest Earth non è un gioco che fa dell'immediatezza il suo cavallo di battaglia. E non è un caso, a questo proposito, che alla Eidos abbiano deciso di inserire la modalità Arcade: in questo caso venite direttamente catapultati nel mezzo dell'azione, e il tutto si riduce a una sorta di shoot'em-up con visuale isometrica. Sinceramente però, credo che l'Arcade stanchi presto e sia utile soprattutto per familiarizzare coi comandi e con la meccanica di gioco. Superato il difficoltoso approccio iniziale, comunque, Conquest Earth mostra tutte le sue qualità, che non si limitano all'estetica: le missioni sono ben strutturate e soprattutto non si susseguono senza criterio, ma variano a seconda del vostro comportamento nel corso dell'intera campagna. Il grande lavoro che sta dietro alla caratterizzazione delle due parti in conflitto è encomiabile e garantisce un'esperienza di gioco radicalmente diversa a seconda che si utilizzino gli alieni o gli umani. Proprio per questo motivo il coinvolgimento durante il gioco è eccezionale: per vincere da alieni dovete pensare come gli alieni, altrimenti non sarete in grado di sfruttare le potenzialità legate al morphing e alla natura gassosa della materia organica Gioviana. Per gli umani vale lo stesso discorso, e tutto sommato è quasi un miracolo che le due fazioni siano equilibrate dal punto di vista della potenza bellica, visto che non hanno praticamente nulla in comune. La grafica è semplicemente eccezionale: gli effetti di luce e le esplosioni sono fuori parametro, i veicoli sollevano la polvere e lasciano tracce sul terreno, sul quale si proiettano le ombre delle nuvole sulfuree e del fumo. I fondali sono davvero belli da vedere, e dunque la scelta di disegnare singolarmente ogni scenario ha premiato, anche se si denota la mancanza di un editor casuale: alla fine vi trovate a giocare sempre sugli stessi terreni. Il sonoro fa il suo dovere e, anche se il parlato Italiano è a tratti un pochino grottesco (soprattutto quello degli alieni), il fatto che ci sia fa comunque piacere. Insomma, Conquest Earth può essere un gran gioco se siete disposti a spendere alcuni giorni a imparare a "usarlo": la lettura approfondita del manuale in questo caso è un must. Se l'idea non vi aggrada, non me la sento proprio di consigliarvelo perché, come ho detto, la modalità Arcade è poco più che un accessorio e non vale di certo da sola l'acquisto. Se vie è piaciuto Red Alert, ci sono discrete possibilità che vi piaccia anche Conquest Earth, ma scordatevi i ritmi forsennati del titolo Westwood e soprattutto la struttura "prima si costruisce e poi si va all'attacco". In realtà, come ho specificato nel corso della recensione, il gioco più simile a Conquest Earth è proprio X-Com della Microprose, anche perché la ricerca è fondamentale per rendere più potenti le vostre unità e accedere alla costruzione di un arsenale più avanzato. Volete accettare la sfida? Il destino della Terra, comunque sia, è nelle vostre mani.

IO LI PENSO... LUI LI FA!!

Europress

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

Giocare è fantastico, costruire i giochi a proprio piacimento, poi, è il massimo!!! Ma come fare? Basta avere LA FABBRICA DEI GIOCHI, software che consente di creare in modo semplice ed intuitivo qualsiasi genere di gioco.

Con LA FABBRICA DEI GIOCHI si costruisce la struttura vera e propria dei giochi, la si abbellisce con un'ampia scelta di suoni e immagini e... il gioco è fatto!! Per aiutarvi una guida in italiano semplice ed immediata.

CD-ROM

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

486/66 O SUPERIORE, 8 Mb, SVGA, LETTORE CD-ROM, WIN. 3.1 O SUPERIORE.

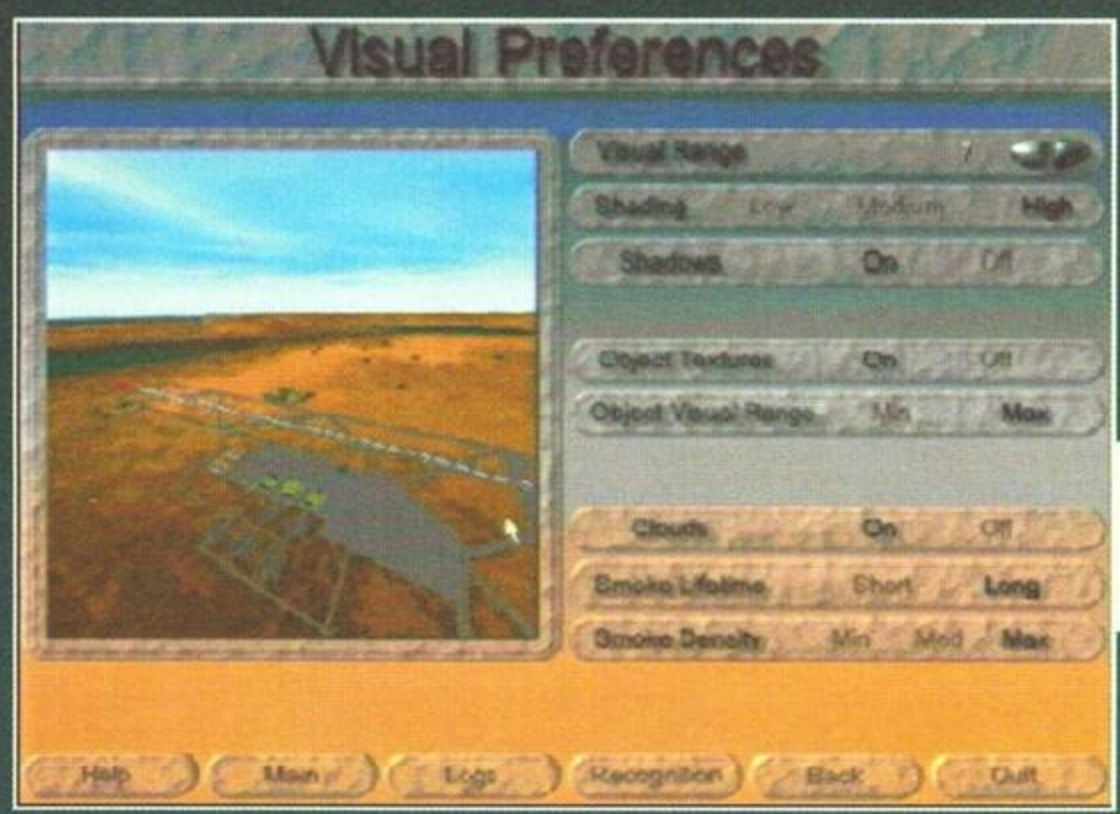
£ 99.900

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

Spazio, ultima frontiera: chi vi parla è il capitan Bossetti, a bordo di TGM; il mio compito è quello di portare del sano carisma in tutti gli angoli della galassia, fino a raggiungere le case di tutti i lettori.

È ormai da un mesetto che mi sono accanito con quella meravigliosa saga di nome Star Trek e la mia passione per la fantascienza è ritornata ormai alle stelle. La tristezza si è impadronita di me quando ho scoperto di aver perso non meno di un centinaio di episodi della seconda serie, ma conto di rifarmi alla grande frequentando giornalmente la mostra dedicata all'intero universo di Star Trek, che si terrà proprio a Milano: da quanto ho capito, dovrebbero essere proiettati in continuo sia i numerosi film sia le puntate delle tre "generazioni".

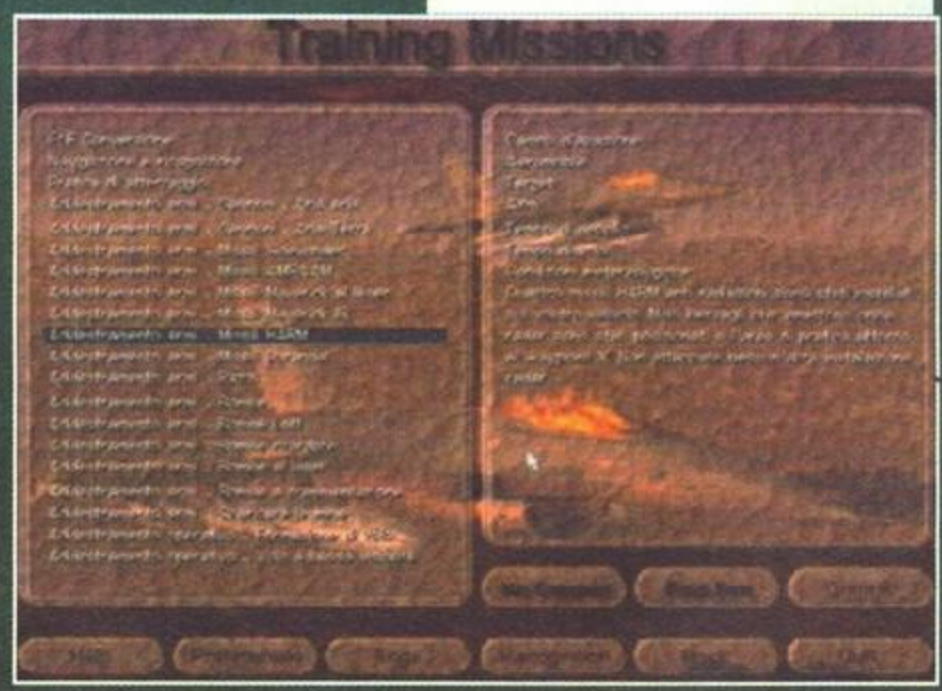
Mai avrei creduto di giungere alla frutta dopo una manciata di righe soltanto, per cui dichiaro immediatamente forfait (che, come saprete ormai tutti, si pronuncia forfet) e vengo al dunque con una rapidità di cui non mi ritenevo assolutamente capace.
È da un po' di tempo che non mi cimento in un'analisi del punto della situazione riguardo ai simulatori di volo per cui, visto che a mio parere ci troviamo alla fine di un autentico periodo di transizione (limitatamente a titoli di tal genere), ne approfitto in queste righe; preciso innanzitutto che nel discorso che segue mi riferirò principalmente ai simulatori di caccia. Se volgessimo il nostro sguardo verso i due anni appena passati, da autentici fanatici delle simulazioni quali siamo non potremmo non dichiararci piuttosto delusi riguardo ai prodotti lanciati sul mercato: dopo l'incredibile Eurofighter 2000, praticamente nessun titolo è riuscito a impensierire minimamente il capolavoro dei Digital Image Design e ciò significa che di giochi veramente belli non se ne sono più visti. Anzitutto, dal punto di vista grafico solo con gli ultimi due titoli della Novalogic (F-22 Lightning e Comanche 3) abbiamo potuto ammirare sui nostri schermi delle immagini quasi indistinguibili dalle fotografie, ma per quanto riguarda il realismo e tutto il resto, niente da fare: ogni simulatore è composto da un certo numero di missioni, sostanzialmente indipendenti le une dalle altre (ancorché raggruppate in campagne), si può impartire qualche comando ai propri wingman, ma niente di più. Solamente Su-27 Flanker, quantunque penalizzato da una grafica spoglia ai limiti dell'orripilante, dava la sensazione di trovarsi veramente a bordo di un aereo: tanto per cominciare, una volta colpiti non era detto che si precipitava al suolo, dal momento che i danni riportati variavano notevolmente a seconda dei casi. Inoltre, la strumentazione era decisamente realistica (forse fin troppo: ricordo ancora le scritte dei pannelli rigorosamente in russo) e, in una parola, gli amanti della perfezione e del realismo non potevano aprire bocca; una rivista straniera premiò il gioco con un esageratissimo 95, in una recensione curata da un vero pilota, ma questa è un'altra storia. Advanced Tactical Fighters segnò l'ingresso dell'etichetta Jane's Combat Simulation nel mercato dei PC, ma a dire il vero tale simulatore si distingueva più per l'insuperabile documentazione (elettronica e cartacea) a corredo del prodotto, che per caratteristiche realmente innovative.
All'inizio del discorso ho affermato che ci troviamo in un periodo di transizione: se mi passate l'azzardo, definirei simulatori di prima generazione i giochi risalenti agli albori dei PC fino al '95 e della seconda generazione i titoli da Eurogfighter 2000 in poi; adesso è arrivato il momento dei simulatori di terza generazione, ovvero prodotti dalla grafica strabiliante (grazie anche alle schede grafiche basate sul chip 3DFX) e da un realismo che potrebbe tranquillamente competere con i software installati nelle basi militari a scopo di esercitazione. In altre parole, avremo presto a che fare con prodotti di altissimo livello in cui ogni benché minimo aspetto sarà curato nei dettagli fino



E' possibile modificare in profondità il livello di dettaglio, ma in ogni caso la qualità della grafica rimane attestata su livelli appena sufficienti.

Ci stiamo dirigendo fra quei palazzi con un volo a bassa quota e ad alta spettacolarità; pare infatti che fra uno degli appartamenti che potete vedere si trovi il Du Spaghi... e noi non stiamo più nella pelle per andarlo a trovare.

In F-16 non sono presenti dei tutorial interattivi, ma affrontando con successo tutte le missioni di allenamento proposte, dovreste farvi un'ottima esperienza.

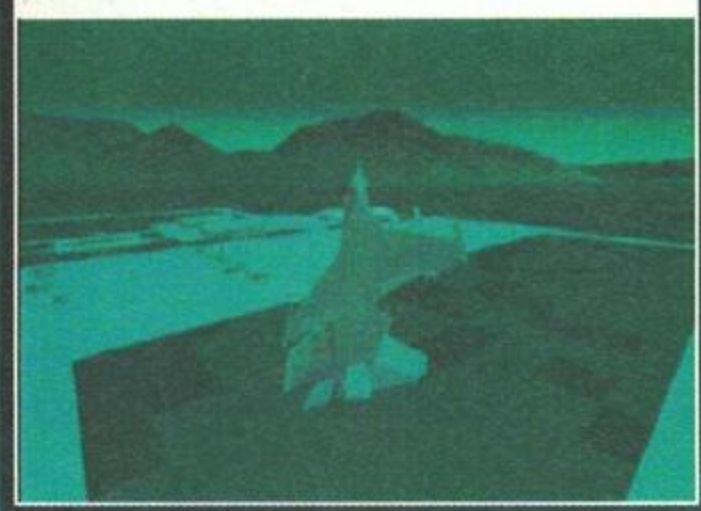


Questa foto è emblematica, dal momento che il 90% delle immagini che compaiono sullo schermo le assomigliano in tutto e per tutto: di oggetti sparsi sul territorio non se ne vedono quasi mai.

La qualità degli oggetti posti al suolo lascia decisamente desiderare, ma anche la fiamma che dovrebbe simulare l'utilizzo dei post bruciatori non è delle migliori.

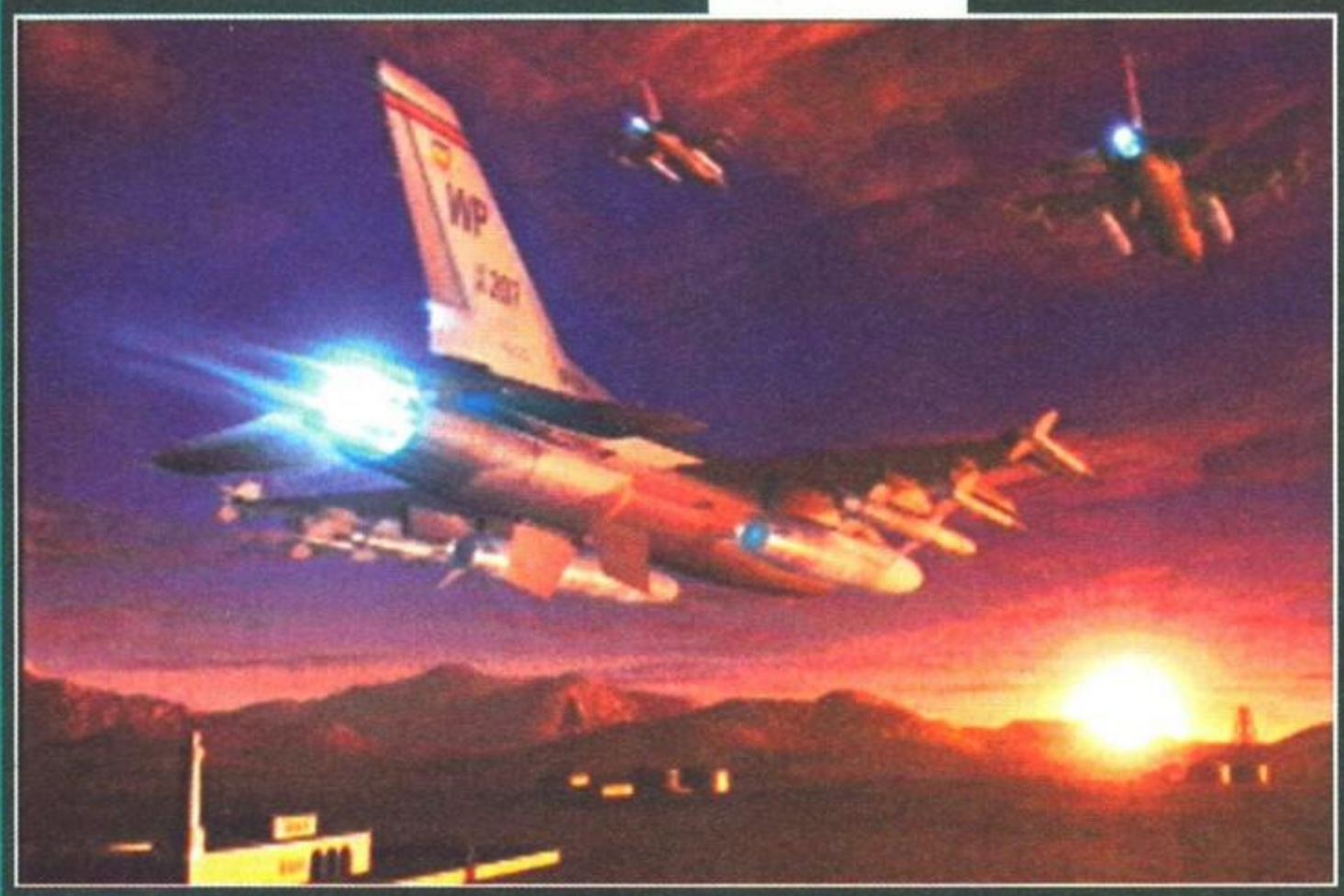
all'inverosimile: aspettatevi la recensione di TFX 3 sul numero di ottobre (se tutto va bene) e di Apache Longbow 2 e Falcon 4.0 prima della fine dell'anno.
È tempo di tornare al presente e cioè a questo F-16 Fighting Falcon, sul quale vi anticipo che ho espresso un giudizio decisamente positivo; ricollegandomi a quanto affermato in precedenza, direi che il titolo della Digital Integration non riesce ancora a collocarsi fra i titoli della terza generazione.
Non intendendo tediarvi su nozioni riguardanti il caccia che dovremo pilotare, dal momento che praticamente la totalità dei giocatori non riuscirebbe ad accorgersi, al di là di alcune sostanziali differenze, fra un modello e l'altro (secondo me il Bossetti sottovaluta l'utenza volo-simulatoria. NdMax). Partiamo invece con il menu iniziale che, sebbene non presenti nulla di nuovo dal punto di vista dei contenuti, si

La visuale notturna è attivata, ma essendo la telecamera posta all'esterno dell'abitacolo, proprio non riusciamo a capire il motivo del colore blu delle riprese.

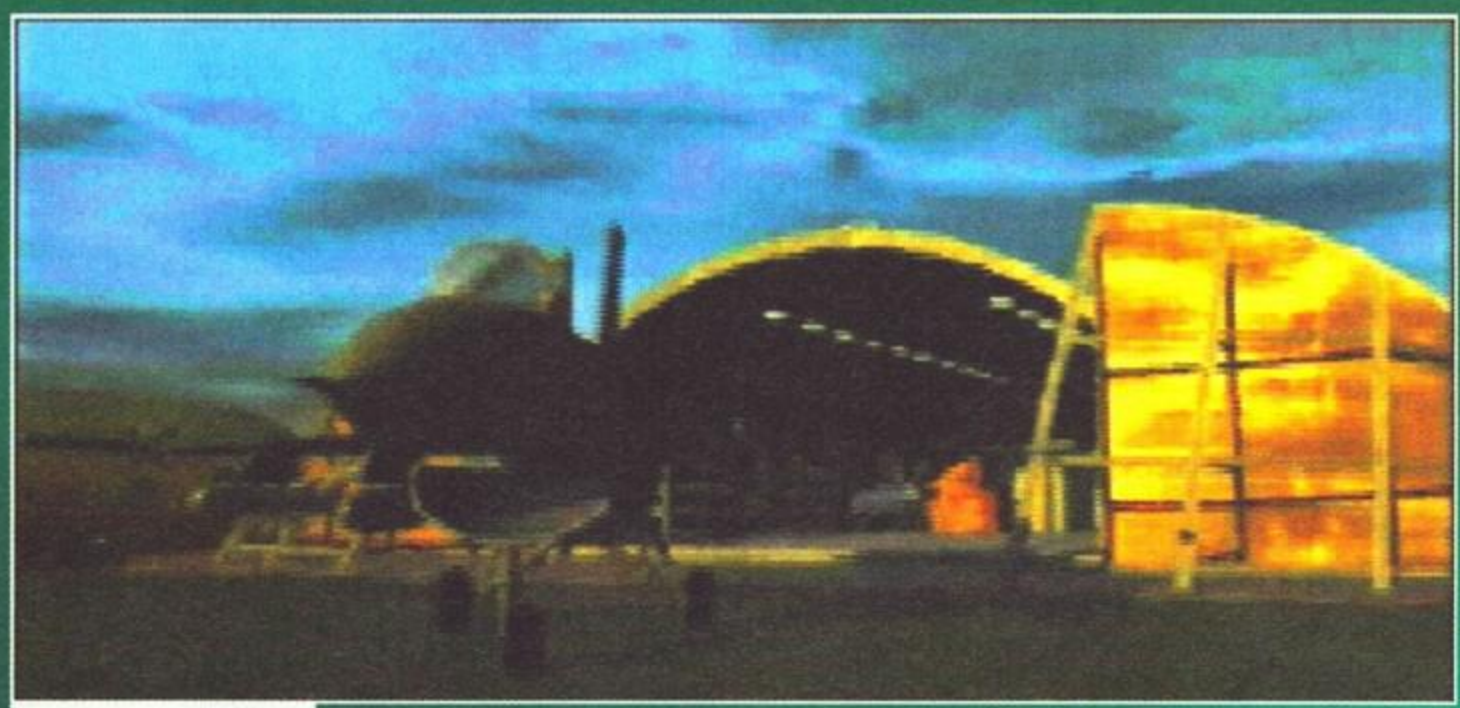


distingue per completezza e ricchezza delle opzioni; è infatti possibile personalizzare in modo decisamente sofisticato la qualità della grafica, ma ciò che mi interessa annotare in questa sede è la serie di opzioni dedicate a chi vuole entrare subito nel cockpit dell'aereo: oltre a uno scontato Quickstart, che in pratica ci pone nel bel mezzo di uno scontro fra numerosi velivoli, sono disponibili una trentina di missioni (suddivisi in tre scenari: Corea, Cipro e Israele) e tre campagne, una per ogni scenario. L'abbondanza è assolutamente degna di nota e, poiché le singole missioni si sono rivelate piuttosto interessanti, nonché complete di una breve descrizione riguardo al background alla base di tutto, prima di affrontare le campagne si prova davvero il desiderio di cimentarsi con tutto quanto ci viene messo a disposizione. La vera notizia "bomba" consiste nel fatto che le campagne non sono composte dalla consueta accozzaglia di missioni incollate alla bell'e meglio, bensì da una successione di operazioni che saranno notevolmente influenzate dagli avvenimenti precedenti; preparatevi quindi a dover sopportare i poco lusinghieri apprezzamenti dell'alto comando qualora falliste, sicuri comunque che al primo insuccesso non verrete inesorabilmente trombati.
Sono lontani i tempi in cui provavamo stupore per il fatto di poter impartire ordini ad alcuni compagni che ci seguivano nel corso delle operazioni; attualmente, abbiamo più volte rimarcato che la flessibilità dello schema andrebbe notevolmente ampliata, dal momento che alla lunga si rivela piuttosto frustrante la possibilità di impartire solamente i classici "attacca il mio obiettivo", "coprimi", "tornatene a casa e che non se ne parli più", "tira il due di briscola" e via dicendo. Che cosa pretendo? La possibilità di influenzare più in profondità la strategia dei miei subalterni, e questo in fase di progettazione della missione; non è molto intelligente farsi seguire pedissequamente da un alleato computerizzato, poiché in alcuni casi l'ideale sarebbe poter attaccare da più fronti il nemico, oppure attuare manovre diversive al fine di sorprenderlo con una raffinata strategia di combattimento. E se vi dicessi che tutto questo è possibile con F-16 cosa rispondereste? Come minimo esultereste di gioia, che è anche quanto ho fatto io stesso: gli strumenti che ci vengono messi a disposizione nella fase di briefing sono assolutamente degni di nota e non consistono solamente del pannello tramite il quale possiamo stabilire il nostro arsenale. Tanto per cominciare possiamo ingrandire a piacimento delle porzioni di terreno, in modo da avere un'esatta idea riguardo alle sue caratteristiche e cercare, fra le altre cose, di indovinare dove il nemico potrebbe nascondere le famigerate e dannosissime postazioni antiaereo (aggeggi del valore di pochi milioni di lire che riescono spesso e volentieri a disintegrare un caccia da qualche milione di dollari). Chiaramente questa possibilità torna utile qualora decidessimo di cambiare completamente l'impostazione dei waypoint che vengono assegnati di default: se non sbaglio, tale feature era presente anche nel già citato Advanced Tactical Fighters, ma F-16 offre una flessibilità indubbiamente maggiore, dal momento che consente di definire anche il tipo di waypoint. In tal modo, è possibile tracciare un perimetro lungo il quale si ordina ai propri alleati di scoprire un'eventuale presenza di nemici.
È finalmente giunto il momento di gettarsi nella mischia, non importa se in una signola missione o in un'impegnativa campagna (tenete presente che sono addirittura dieci i livelli di difficoltà previsti, per cui anche gli impediti di quarta categoria dovrebbero trarre notevole soddisfazione dal gioco); l'impressione di "solidità" che si era provata in precedenza, viene se possibile rafforzata: in altre parole, il gioco non delude proprio sul più bello, anzi. Abituarsi al pannello di controllo non è un'operazione delle più complesse, per lo meno per uno come me che ha giocato a qualche migliaio di simulatori di volo (esagerare!); la piacevole sorpresa è rappresentata dalle numerosissime modalità di volo che si possono attivare, le quali consentono in ogni momento di tenere sotto controllo la situazione. Come saprete, tali modalità influenzano le informazioni visualizzate sul MFM (multi function display) e le armi che è possibile utilizzare in un preciso momento; al di là dei classici "Air to air mode" e "Air combat mode", che consentono rispettivamente di tracciare una soluzione di tiro di dieci bersagli contemporaneamente o di un singolo nemico, citiamo le numerose modalità dedicate all'attacco a terra, operazione che notoriamente richiede più attenzione di quanto si potrebbe supporre in un primo momento. Infatti, finché si hanno a disposizione missili aria-terra guidati dal radar installato sul proprio aereo, le cose sono decisamente facili, ma quando si devono utilizzare bombe a caduta libera, raudi, petardi (ehm, questi non c'entrano) e tutti gli aggeggi poco costosi e altrettanto sofisticati, se non si dispone degli strumenti necessari si rischia ogni volta di colpire. Con F-16 invece, a patto di dedicare un minimo di tempo

Ecco una suggestiva immagine statica del gioco; peccato che la qualità della grafica sia in realtà molto differente...



Notate le numerose opzioni che vengono messe a disposizioni per il gioco contro un amico; è comunque permesso anche il collegamento tramite un network.



Il filmato di presentazione non è il massimo della vita, ma se non altro provoca una voglia irresistibile di trovarsi all'interno dell'abitacolo.

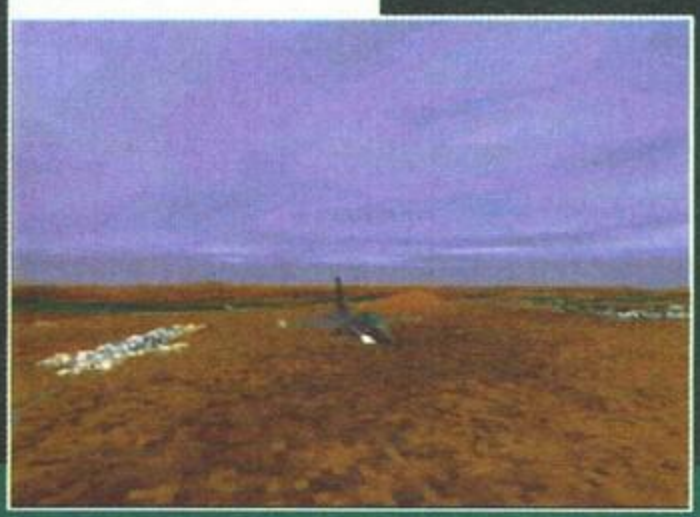
Ma che bella esplosione... Mi domando sempre a cosa serva la SVGA se poi compaiono dei pixel di tali dimensioni...

all'apprendimento dei potenti tool che ci vengono messi a disposizione, effettuare un attacco contro un carroarmato o una qualsiasi postazione di terra risulterà decisamente semplice.
Non ricordo nemmeno più quante volte mi sono lamentato per il fatto che alcuni simulatori, pur pretendendo di essere il massimo dal punto di vista del realismo, cadevano miseramente nella segnalazione dei danni del proprio aereo, quasi che il velivolo fosse un compatto ammasso di ferraglia danneggiabile in un unico punto. In F-16 sono addirittura più di venti i tipi di danni contemplati, che possono coinvolgere motori, flap, postbruciatori, depressurizzazione dell'abitacolo, ECM... Praticamente è stato previsto davvero tutto e dal momento che le differenti tipologie di danni influenzano anche le contromisure da adottare nelle malaugurate circostanze, vi lascio immaginare la varietà dell'azione durante i combattimenti. Inoltre, poiché sono proprio questi i momenti più eccitanti di ogni simulatore che si rispetti, mi sono davvero esaltato nelle circostanze in cui ho dovuto fare a meno di parte della strumentazione, per non parlare della volta in cui ho dovuto spegnere l'incendio ai motori ed eseguire un atterraggio di emergenza. È proprio questo che rende F-16 incredibilmente divertente: il fatto che niente è lasciato al caso e che anche una differenza infinitesimale fra una manovra evasiva e l'altra può influenzare pesantemente il resto della battaglia (e, addirittura, della campagna).
C'è chi dice che i videogiochi favoriscano l'isolamento degli individui, ma se mai vi decideste a comprare questo simulatore, sperimenterete con estrema soddisfazione un multiplayer che vi consentirà di giocare tutte e trenta le missioni nella modalità cooperativa, che è anche la più divertente: scontrarsi con un avversario umano può risultare stimolante in un primo momento, ma dopo alcune battaglie si avverte la necessità di cimentarsi in qualcosa di più complesso.
La manualistica del gioco è decisamente curata, chiara in tutti i punti e tradotta completamente in italiano (così come i briefing di missione); non manca una sezione dedicata all'apprendimento delle manovre basilari e di quelle più impegnative, come l'attacco a una postazione da terra. Inizialmente potreste scoraggiarvi di fronte allo sterminato elenco di armi terra-aria che vi vengono messe a disposizione, ma essendo questo F-16 un prodotto che promette decine di ore di divertimento, garantisco a tutti che il tempo che dedicherete alla familiarizzazione di tutte le caratteristiche del gioco vi ripagherà in seguito nel migliore dei modi.

Mauro Bossetti

Decollo... In una missione siamo partiti con un tale carisma che ci siamo schiantati contro l'aereo che ci precedeva, riuscendo ad abortire l'incarico dopo qualcosa come dieci secondi.

Il nemico vola tranquillo, completamente ignaro del pericolo che sovrasta come un macigno su di lui.



PC

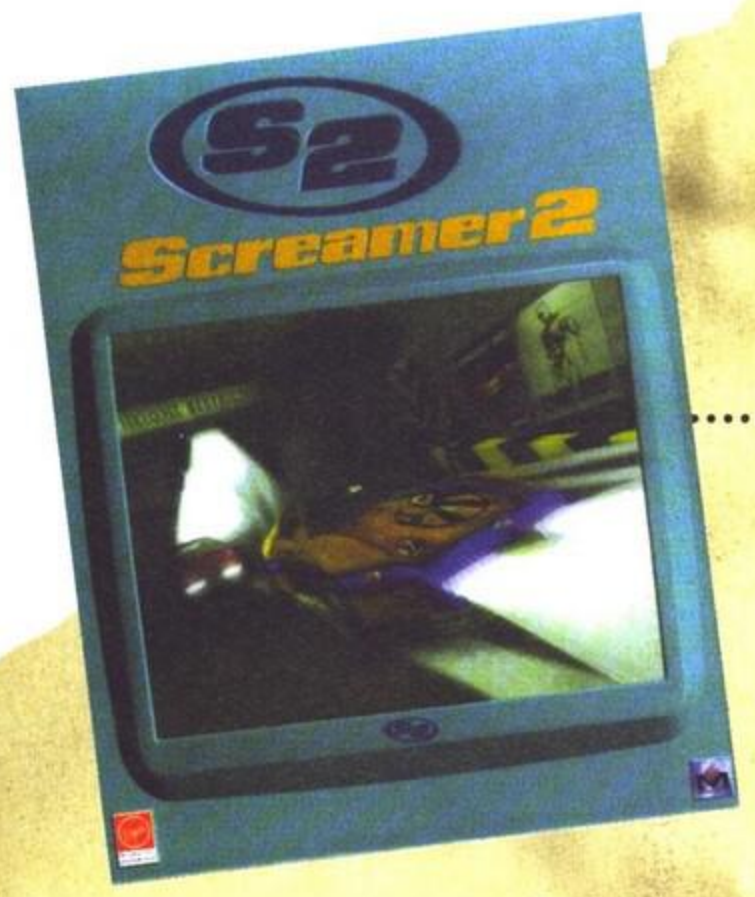
Ricordo i grandiosi tempi liceali in cui i professori, quando non sapevano cosa dire di fronte a un'interrogazione incerta, affermavano: "il voto siete in grado di stabilirlo da soli", seguiti da mie "banfe" del tipo: "Beh, prof, mi accontento della lode e che più non si cianci". Nel nostro caso le cose stanno diversamente, dal momento che è ben vero che anche voi sarete giunti alle mie conclusioni, ma il giudizio finale è indubbiamente più che positivo.
Dovendo utilizzare un termine di cui mi sono già servito nel corso dell'articolo, mi sento di affermare che F-16 Fighting Falcon è un simulatore "solido" e cioè completo e ben realizzato sotto tutti i punti di vista. Non c'è nessun dettaglio curato con scarsa attenzione, tutti gli aspetti della simulazione (dalla progettazione delle missioni alla risposta del velivolo ai propri comandi, per non parlare della gran varietà dei danni che vengono riportati con gran precisione) riescono a soddisfare pienamente anche i pignoli come noi e, inoltre, la gran varietà delle missioni e le tre campagne che, una volta tanto, non sono costituite da una sequela più o meno interessante di micro-scenari in cui cimentarsi, rendono il gioco estremamente divertente e appagante.
La flessibilità è rafforzata dal pannello di progettazione delle missioni, che mette a disposizione potenti strumenti con i quali ridisegnare a fondo la propria strategia: ricordo che in Comanche 3 spesso a volentieri i waypoint erano impostati in modo che, qualora seguiti pedissequamente, ci avrebbero portati direttamente nel bel mezzo di un agguato nemico, ma non essendoci la possibilità di modificarli, si doveva volare "a naso".
Il supporto al multiplayer è decisamente soddisfacente e, dal momento che le trenta missioni che possono essere giocate anche in modalità cooperativa sono sufficientemente interessanti, è scontato che qualora si trovi un amico in possesso di una copia del gioco si trascorreranno molte ore a fianco di un alleato umano, presumibilmente più intelligente dello wingman computerizzato. Inoltre, se proprio vi sentite dei "manici", potete provare a cimentarvi al decimo livello di difficoltà: nella migliore delle ipotesi verrete abbattuti prima ancora di aver dato uno sguardo al panorama.
C'è anche un aspetto decisamente criticabile e cioè l'engine che non brilla certo dal punto di vista delle prestazioni e della qualità della grafica: essendo in arrivo autentici mostri come TFX 3 e Falcon 4.0, da questo punto di vista il gioco potrebbe soccombere nettamente; non avendo alle spalle un motore come il Voxel Space 2, viene da chiedersi come mai i programmatori non abbiano dedicato parte del loro tempo a implementare il supporto per una scheda 3DFX, destinata a diventare lo standard entro brevissimo tempo (a proposito: andate a dare un'occhiata alle previsioni, centrate alla grande, comparse in un editoriale di Max di circa un anno fa, giusto per vedere di che colore è il carisma...).
In ogni caso, F-16 Falcon è il miglior simulatore di caccia a reazione dell'ultimo anno e se siete in cerca di un prodotto di ottima levatura ed eccellente longevità, in attesa delle prossime release di MicroProse e compagnia, sapete cosa comprare.

HARDWARE

Considerando che potete personalizzare la qualità della grafica in numerosi modi, direi che con un Pentium 75 potreste iniziare a divertirvi; per il resto, dotatevi di Windows 95, 16 mega di memoria, scheda grafica decente e che l'abbrivio sia con voi.

CD DEDICATO ITALIANO
La guerra è uno sport...
COMMAND & CONQUER
RED ALERT
Westwood
RED ALERT
COUNTERSTRIKE
Dopo che oscuri esperimenti hanno variato il corso del tempo, i carri armati sovietici conquistano e distruggono una città europea dopo l'altra e gli alleati si difendono al meglio. Si gioca anche via Internet in modo realistico con scenari di guerra personalizzabili e con COUNTERSTRIKE nuovi e sempre più incredibili livelli di gioco.
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI
DELPI
COMMAND & CONQUER
THE COVERT OPERATIONS
Strategia, tattica, battaglia, guerriglia: qui c'è n'è per tutti e poi ci sono emozionanti sequenze filmate, strutture militari ultra definite, musiche da brividi e con i livelli aggiuntivi di THE COVERT OPERATIONS il divertimento assume una dimensione ancora più grande.
COMMAND & CONQUER
MANUALE IN ITALIANO
Westwood
CD-ROM
...il divertimento è
Numero Verde
167-821177

...lo sport è una guerra...



SCREAMER 2

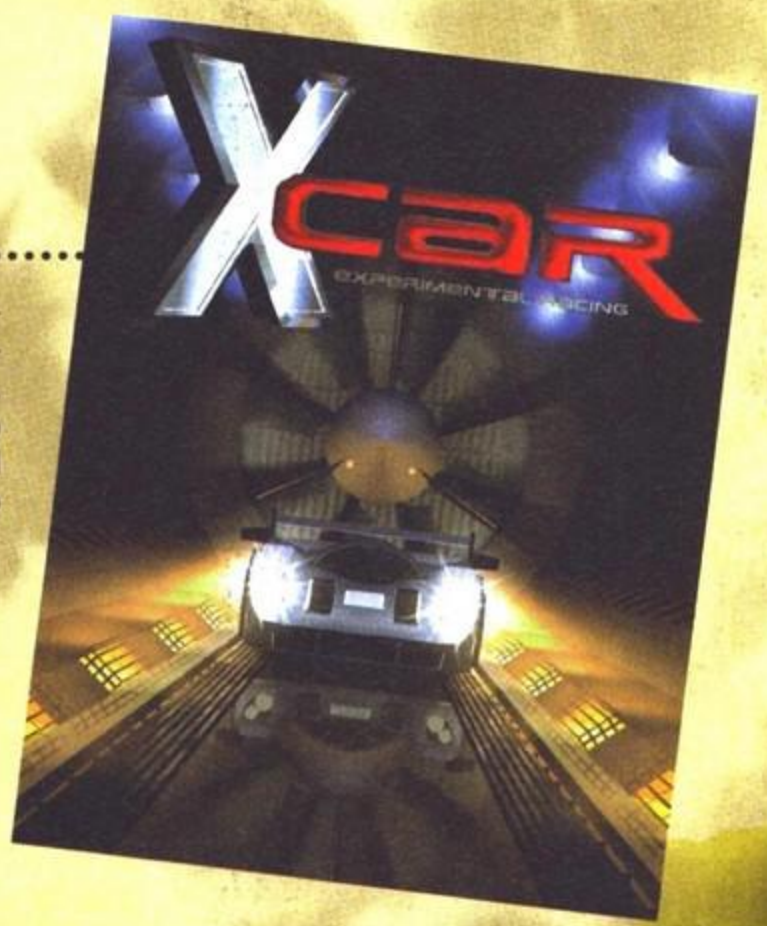
Il nuovo rally ti porta sulle strade di tutto il mondo. Puoi creare nuovi percorsi e nuove macchine, corri contro il tempo e contro altri piloti: SCREAMER 2 è un'intensa sfida mozzafiato che esaspera il PC ed i nervi fino all'estremo.

4-4-2

Per chi vuole gestire ma anche giocare, ecco due generi in uno: il meglio del gioco direttivo seguito da vere azioni altamente spettacolari.

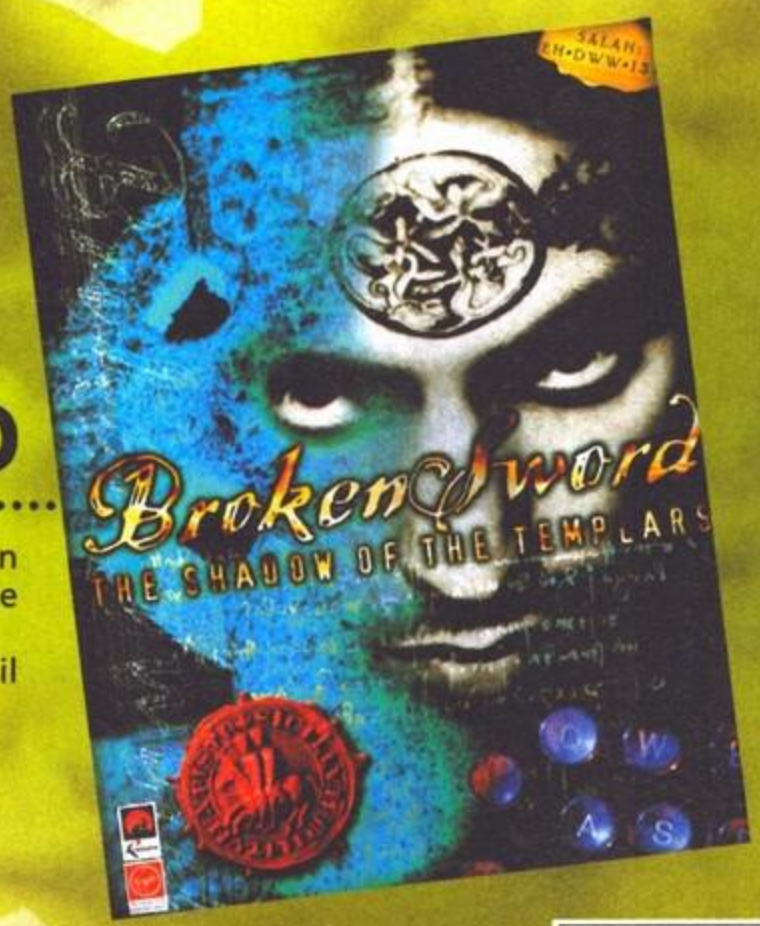
X-CAR

Selezionate la vostra preferita tra automobili disegnate per le corse più pazze. Personalizzate il vostro cavallo da corsa, testate il vostro prototipo nel circuito ovale ad alta velocità, percorsi ghiacciati o per collaudo. Usate i dati telemetrici del vostro team per ottimizzare le performance del vostro veicolo in vista delle qualificazioni.
X-Car vi farà toccare i 300 Km all'ora!



...l'avventura è

BROKEN SWORD



In questa splendida avventura grafica ecco un americano a Parigi seduto in un bistrot che sta corteggiando una cameriera quando un clown dall'aria inquietante appare sulla scena. All'improvviso una terribile esplosione sventra il locale.
Da qui si dipana una incredibile caccia al terrorista che ti porterà in giro per il mondo, addirittura sulle orme dei mitici templari.

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

La puzza di elfo riempiva le antiche narici del vecchio dragone rosso. La creatura non percepì immediatamente la presenza del piccolo ladro ma quando lo fece badò bene a non muoversi, così da non far crollare l'enorme montagna d'oro e gemme sulle quali riposava. All'improvviso il leviatano saltò in direzione del mortale impietrito e le sue fauci si chiusero su di lui con un sonoro plop... Ancora una volta aveva dimenticato la dentiera!

Il mondo del fantasy ha sempre avuto un successo incredibile; dagli anni cinquanta/sessanta, con il mitico Signore degli Anelli di J.R.R. Tolkien (la "Bibbia" dei figli dei fiori, o almeno così si dice), a oggi, ne son passati di troll sotto ai ponti e ormai le opere bibliografiche, artistiche, cinematografiche e d'animazione dedicate a questo universo sono talmente tante che se fossero granelli di sabbia il Sahara ne sarebbe invidioso.
Chi di noi non ha mai sognato di essere un cavaliere in armatura o un mercenario il cui scopo doveva essere quello di diventare ricco salvando ragazze dalle grinfie di mostri, streghe o maghi cattivi? Chi non ha mai sognato di essere un mago cattivo rapitore di fanciulle o una fanciulla rapita da un mago cattivo? Ma soprattutto, chi non ha mai sognato?
Insomma, non potete negarlo, il fatto di poter essere un altra persona in un mondo diverso da questo affascina tutti, diverte e incrementa la schizofrenia (beh, ogni cosa ha il suo lato negativo), perciò non c'è da stupirsi se ogni tanto il nostro macellaio ci chiama Messere o Madamigella, oppure se il nostro giardiniere arriva a cavallo e il fruttivendolo taglia le carote con uno spadone di due metri: fa tutto parte di questa realtà! C'è però di che preoccuparsi se vostra madre decide di partire per le Crociate!
Disquisizioni a parte, non è strano che in tutti questi universi vi siano sempre e comunque persone egocentriche che vogliono costantemente giocare all'essere i salvatori del mondo: le dita del bene nell'occhio del male? Beh, la Bullfrog ha deciso di mettere la parola FINE a questa corrente di pensiero: ha deciso di aprire la prima scuola per architetti demoniaci con l'hobby della tortura; insomma Dungeon Keeper è finalmente una realtà!
Ma cos'è infine questo DK, perché mai ha impiegato così tanto tempo per vedere la luce e, soprattutto, perché la CTO si ostina a impacchettare i giochi con la parte inferiore della scatola girata alla rovescia rispetto al coperchio? Sinceramente conosco la risposta di una sola di queste domande, perciò lascerò da parte le divagazioni più assurde e mi dedicherò solamente alla spiegazione del gioco... beh, più

Uno dei guerrieri nemici è morto nella mia allegra prigione e si è trasformato in uno scheletro guerriero assetato di sangue: peccato che non sia poi così coraggioso... gli manca il fegato (hahahaha ndPubblico da casa)!

Nello splendore del technicolor, eccovi la mia sala d'addestramento, dove le piccole creature potranno irrobustirsi e aumentare d'esperienza pur senza incontrare i nemici.

La visuale panoramica che vi potete godere dalla Torre del Male è davvero bella. E' da qui che sceglierete di volta in volta la città da conquistare, ed è sempre da qui che il vostro consigliere modello Zio Tibia ve ne parlerà...

Cosa mai faranno i vostri maghetti quando non mangiano, non dormono e non fanno la pipì? Vanno a studiare in biblioteca naturalmente, e che cosa succede quando vanno in biblioteca? Dopo un po' voi vi beccate un nuovo incantesimo.

Haaaa, ecche è sto mostrone? Ah, un barbaro... Beh, c'è poco da fare contro il mio mago del quarto livello: quattro o cinque meteore e tutto si sarà concluso a mio favore. Hey, ma cos'è "In cucina con l'orco Matteo"? Dov'è il mio libro di incantesimi?

o meno.
Ok, tutto ha inizio in un mondo dove la felicità la fa da padrona, una piccola isola medievale piena di foreste, fiumiciattoli e paesini nei quali i cittadini sono flagellati solo da dolori ai muscoli facciali per la troppa contentezza. Qui gli uccellini cantano tutto il giorno e la notte i grilli cullano il sonno dei buoni. I vari signori che governano qua e là, invece di chiedere tasse ai cittadini regalano loro soldi cacando ogni tanto gemme per le spese minori (non troppo grosse altrimenti la felicità non durerebbe)... Tutto è sempre filato liscio, perché sull'isola non eravate ancora arrivati voi: il Signore del Male!
Lo scopo che vi siete prefissi è semplice: creare accanto a ognuna delle 25 città governate da altrettanti sovrani (per un totale di 25 livelli più altri 5 segreti) un piccolo dungeon: un labirinto sotterraneo zeppo di tesori, capace di attirare ogni avventuriero nei dintorni. In realtà questo luogo altri non è che uno specchietto per allodole, visto che le creature infernali con cui lo infarcirete si prenderanno cura degli scocciatori e alla fine costringeranno anche lo stesso Signore del paese a scendere di sotto nel tentativo di salvare il salvabile; la disfatta di quest'ultimo segnerà la vostra vittoria e la caduta della città in superficie (con il logico passaggio al livello successivo). Semplice, no?
La cosa ancora più bella è comunque il fatto che il controllo del tutto sarà modello Bullfrog, cioè semplice e intuitivo. Grazie a un'interfaccia simile a quella già vista in Theme Hospital potrete tenere sott'occhio la mappa dall'alto dell'intero livello, la quantità d'oro a vostra disposizione e, suddivise in cinque sottogruppi, avere sotto mano le icone per la gestione del tutto.
La visuale che avrete dell'area di gioco sarà quasi sempre dall'alto: tramite alcuni controlli potrete ruotare la mappa, zoomare su qualsiasi particolare e, più in generale, tenere muovervi come se foste il vero Dio di quel mondo sotterraneo. Ognuno dei vostri livelli andrà sviluppato attorno a un nucleo centrale, il cosiddetto "Cuore del Dungeon": esso rappresenta l'energia del vostro piccolo universo (un po' come il Cuore del Mais) e se per caso venisse distrutto dal nemico perdereste immediatamente la partita.
Ad aiutarvi nella costruzione dei vari corridoi e delle diverse camere sotterranee che si dipaneranno da esso avrete alcuni Imp, dei folletti minatori in grado di scavare tunnel e, piastrellandoli, di renderli a tutti gli effetti "terreno edificabile" (capirete meglio più avanti); una volta che i nanerottoli avranno fatto questo, potrete selezionare la specifica icona e gettare le fondamenta per tutti i tipi di stanze che vi passeranno per la capoccia... La loro funzione comunque non si esaurirà qui: se infatti lo scavo delle gallerie e la loro preparazione di fatto non vi costerà nulla, vi accorgerete presto di come invece il loro arredamento esaurisca rapidamente le vostre scorte monetarie e di quanto sia utile avere una miniera d'oro nelle vicinanze!
I folletti saranno capaci di estrarre questo metallo da alcune zone specifiche e poi di trasportarlo, così

E' lui, il Signore di questo livello, il governatore della piccola città che c'è in superficie: se riuscirete a eliminarlo con tutta probabilità supererete il livello attuale per passare a un altro dungeon.

"Il Signore del castello pensa sempre e solo a quello!". No, che avete capito, stavo parlando dell'oro, delle gemme e di quant'altro voi avete nel dungeon. Non appena il paladino finale di ogni terra entrerà nel vostro labirinto tenterà di arraffare quanta più roba possibile.

La possibilità di prendere per il coppino ogni vostro mostro e di spostarlo in una qualsiasi zona del vostro labirinto è davvero comodissima, soprattutto nei momenti d'emergenza.

"Corri Fritz, siamo in ritardo e tra poco la partita inizierà. Se quel ciccione dello scheletro mi ha fregato il posto, gli rompo l'osso sacro!".

Hahaha, quelle befane nemiche si sono viste chiudere la strada da una serie di porte che ho abilmente chiuso a chiave. Ora i miei maghi le hanno circondate e non basteranno certo un paio di fulmini a fermare gli OstregoniTM , la mia élite di combattimento.

Wow, un demone bilioso! Questo ciccione è forse uno dei personaggi più simpatici del mondo di DK: è resistente, fa battute esilaranti, ci sa fare con le donne e molla certe bombe...

come succedeva in Warcraft, in una camera appositamente adibita a tale scopo: la tesoreria. Di fatto, facendo così otterrete due cose: 1- salirà il vostro "conto in banca" e 2-le creature malefiche inizieranno pensar bene di venire ad abitare da voi.
Non appena potrete dunque, sarebbe il caso di collegare il vostro sistema di tunnel al cosiddetto Portale degli Inferi, il pozzo maledetto dal quale tutti i demoni avranno libero accesso al vostro "Parco divertimenti" (una sorta di entrata principale). Questi mostri però non verranno da voi gratuitamente, ma ogni mese andranno pagati per i propri servigi e oltre tutto andranno anche serviti di vitto e alloggio, ed è qui che si capisce l'utilità delle camere per far dormire i vari mostri e dei pollai raffigurati nelle diverse foto (pensavate fosse la pubblicità del Tamagotchi?). Semmai le creature dovessero essere scontenti del vostro trattamento, potrebbero anche decidere di andarsene oppure mangiarsi l'un l'altro e sarebbero guai all'arrivo dei primi avventurieri affamati d'oro!
A incasinare ancora di più il tutto c'è il fatto che molti mostri saranno attirati solo se le stanze saranno abbastanza grandi (come i dragoni che come minimo richiederanno una camera dell'oro di 25 quadretti) o se saranno presenti servizi extra come palestre, fucine, prigioni, sale delle torture, cimiteri, templi, etc. (proseguendo nei livelli se ne renderanno disponibili sempre di più e lo stesso vale per i mostri alle vostre dipendenze)... Come potete ben immaginare allora, in questo senso è molto importante lo studio della planimetria del dungeon, visto che la sua forma influenzerà direttamente l'arrivo di determinate razze nel labirinto; state comunque attenti alle diverse sfaccettature degli "allevamenti": mosche e ragni non andranno molto d'accordo insieme, i vampiri preferiranno zone poco illuminate, mentre i draghi aree occupate da lava e fuoco.
Comunque sia, dopo qualche minuto speso a organizzare il tutto, dovrebbero arrivare i primi avventurieri dalla città in cerca del vostro tesoro o del Cuore del dungeon. Come per i mostri, anche questi "paladini del bene" avranno le proprie caratteristiche e abitudini, i nani e i barbari ad esempio saranno forti nel corpo a corpo, i ranger attaccheranno con le frecce stando nelle retrovie, mentre i maghi e le fatine andranno avanti a suon di magie. Anche qui è importante una certa strategia che non spetta certo a me illustrare, fate comunque conto che di norma ogni "buono" ha un "cattivo" che gli può tener testa.
Per poter sbaragliare i seccatori, normalmente potrete agire in tre modi distinti: lasciare che siano i vostri mostri a prendersene cura autonomamente, spostare le vostre forze in modo da intercettare il nemico (grazie alla vostra "mano da master" potrete prendere ogni creatura per il coppino e porla nella mischia), o, ancora meglio, fare la conoscenza con uno degli incantesimi che userete più spesso: la possessione! Lanciandola potrete entrare letteralmente in uno dei vostri mostri e vedere il labirinto coi suoi occhi (la differenza tra una creatura e l'altra vi farà rimanere di stucco!); come in Doom, potrete usufruire delle armi che questi si porterà dietro, siano esse incantesimi o ordigni veri e propri, tutto ciò per aumentare l'esperienza della creatura uccidendo quanti più nemici possibile... Ah già, forse non ve ne avevo ancora parlato: questo è di fatto un RPG e per tanto ogni creatura "crescerà" potenziandosi mano a mano che affronterà pericoli o si allenerà nelle aree appropriate (le sale d'addestramento)... Per esempio i maghi di 7° livello avranno molti più incantesimi di quelli del 4°; gli orchi del 5° saranno più forti e veloci degli altri, e dei ragni poi è meglio

Ecco il cuore del dungeon, la zona che dovrete difendere dagli attacchi del nemico: la gemma al centro diverrà sempre più piccola mano a mano che verrà danneggiata, e non appena ne avrete la possibilità vi converrà chiudere le entrate con delle porte.

Altro quadro ambientato fra le nevi perenni. Qui potrete vedere in diretta la semplice costruzione di una stanza: scegliete il tipo di locale e poi lo "piastrellate" fino a raggiungere la dimensione desiderata.

"Sono un vero mago in cucina!": con questa frase il mio Merlino si è preparato un bel piatto di pollo fritto e una Coca. Pensate che ogni personaggio ha il suo modo caratteristico di mangiare e riposare: questo ne è solo l'esempio.

Oltre a vedere l'intero mondo nella finestra principale, sarà anche possibile far apparire una sorta di "mappa tattica" del dungeon nella quale saranno mostrati nemici, soldati, stanze e via dicendo. Tra l'altro con quella specie di lente che vedete a destra si potrà pure spiare qua e là.

non parlarne neanche, con certe ragnatele che Spider Man a confronto sembra mia nonna che fa la maglia.
Come molti dei vostri adepti, tra l'altro, anche voi, in veste di Creatore, potrete lanciare magie e incantesimi dall'alto della vostra Torre, dai normali fulmini divini a raggi curativi utili per rimettere in forze soldati feriti passando per sortilegi capaci di creare altri Imp scavatori (le uniche creature che di fatto potrete creare) a maledizioni capaci di trasformare paladini in polli (mi sa di Heretic).
Un altro paio di fatti troppo intrippanti sono la possibilità d'inventare trappole tramite l'apposita stanza di ricerca (che ,ra l'altro potrà anche produrre porte per serrare aree che non volete siano visitate), e ordinare ai vostri uomini di catturare il nemico invece di ucciderlo, in questo modo potrete poi farne ciò che volete, come ad esempio farlo morire di stenti in prigione (ottenendo così uno scheletro guerriero), gettarlo nella sala delle torture per convincerlo che i buoni siete voi (pena: la trasformazione in spettro), oppure sacrificarlo agli Dei nell'apposito tempio così da ottenerne i favori... Di cose del genere ce ne sono davvero tante e mi ci vorrebbero altre 19 pagine solo per elencarle, eccone solo qualcun'altra solo per stuzzicarvi l'appetito: la presenza di aree segrete piene di casse bonus dai misteriosi poteri, livelli segreti la cui presenza potrebbe essere appresa torturando il Signore della città, eroi mercenari e chi più ne ha più ne metta.
25 livelli sono tanti e parecchie volte la chiave per vincere una partita risiederà nelle pazienza e nello sviluppo delle caratteristiche di certe creature o di alcune stanze (un po' come accadeva negli edifici di Warcraft 2).
Prima di chiudere, una puntualizzazione per quanto concerne il multiplayer (in questo caso keeper contro keeper): statene lontani, come accade sempre più spesso una peculiarità di questo tipo di gioco é di riuscire a trasformare amicizie di anni in faide per un pollo o per un paio di monete, segno tangibile che i programmatori hanno fatto un ottimo lavoro. Il male ha trionfato ancora: alla prox!

Fabio "FBS" Simonetti

Quest'immagine è davvero fuori di testa e non mi stupirei se non ci capiste nulla. E' la visione del mondo di una mosca: fate caso a come tutto sia formato da esagoni...

I laghi sotterranei come questo non saranno certo rari, se poi avrete un po' di fortuna potrete addirittura trovarci dentro già qualche mostriciattolo pronto all'uso...

Oltre ad avere alcuni maghi dotati d'incantesimi tra le vostre schiere, avrete anche alcuni incantesimi extra che potrete usare sulla mappa quando più vi aggrada. E' il caso della "Visione Maligna", che mostra per un minuto le locazioni inesplorate.

HARDWARE

DK funzionerà sia sotto DOS che sotto WIN '95. La configurazione minima consigliata per giocarlo in bassa risoluzione consta di un Pentium 75 con almeno 16MB di RAM, un'ottantina di MB liberi su Hard Disk, SVGA e un CD-ROM 2x. Per l'alta risoluzione devo dire che su un P133 a dettaglio massimo non noterete scatti di nessun tipo e tutto questo non potrà che farvi credere che lassù ci sia veramente qualcuno!
Il gioco supporta la maggioranza delle schede sonore in commercio, andrà per forza giocato via mouse e, dulcis in fundo, si avvarrà delle DirectX per il funzionamento sotto la finestra di Bill Gates. Per quanto riguarda il multiplayer vi saranno tre metodi di connessione: tramite seriale (null-modem, per chi se ne intende), modem e naturalmente in rete fino a 4 giocatori... l'inferno vi sta aspettando!

PC

Proprio quando diversi giochi in cui si era riposta una fiducia quasi incrollabile si rivelano invece delle chiaviche di dimensioni mastodontiche, proprio quando s'inizia a meditare il suicidio con la convinzione di essere al centro di una congiura di dimensioni cosmiche, proprio allora è solito arrivare quel qualcosa che molto gentilmente ti chiede di raccogliergli la saponetta da terra in modo da... beh, avete capito.
Videoludicamente parlando, io in questo periodo dell'anno non sono proprio al massimo della felicità: X-Wing vs. Tie Fighter è stata una delusione, Need for Speed 2 pure, Dark Forces 2 è stato posticipato e lo stesso dicasi per un jumbo di altri titoli che attendevo con ansia. All'arrivo di questo Dungeon Keeper ho pensato subito: "con la sfortuna che mi aleggia intorno, adesso apro la scatola e un ordigno esplosivo mi fa saltare le unghie dei piedi!". E invece no, anzi, vi dirò di più: la Bullfrog non si è affatto smentita e ha creato qualcosa di veramente geniale e divertente. Tutti i fanatici del fantasy non potranno che divertirsi ricreando il proprio angolo infernale tra demonietti, mosche assassine e vampiri...
DK può essere visto come un misto fra un prodotto alla Warcraft (a causa dell'azione in tempo reale e) e il più classico dei gestionali della serie "SimXXX" o "Theme XXX": la cosa che comunque vi colpirà di più è senza dubbio il fatto che, oltre a poter dare ordini ai vostri uomini dalla mappa con visuale dall'alto, potrete anche farlo impersonando direttamente un mostro o una creatura sul campo di battaglia. Vedrete coi suoi occhi, combatterete con le sue armi e farete crescere la sua esperienza e abilità mano a mano che progredirete nel livello (anche se qualche volta la visuale è un po' confusionaria): insomma, proprio quello che mancava ai giochi del genere (avrei tanto desiderato che ci fosse questa possibilità anche in Syndicate Wars).
Il motore è qualcosa d'incredibile, con effetti di trasparenza, pareti inclinate, luci che proiettano ombre un po' ovunque e personaggi che per la prima volta in un gioco 3D hanno la propria ombra, anzi LE proprie ombre a seconda di quante fonti di luce ci sono nelle vicinanze. E che dire del fatto che ogni mostro vedrà in un modo diverso dall'altro? Date un'occhiata a ciò che vede una mosca, a come gli occhi di un demone distorcano il mondo esterno o a quello che percepisce uno spettro, e poi sicuramente sarete concordi con me nel definire DK una vera genialata.
Ma se la grafica è eccellente, il sonoro non è da meno: le musiche da CD fanno da sottofondo a effetti stereo davvero ben fatti e, così com'era già accaduto per Theme Hospital, il doppiaggio in ITALIANO non rovina affatto l'atmosfera.
Che dire poi della giocabilità? Il misto tra combattimenti e pianificazione del dungeon funziona bene e l'unica cosa che probabilmente poteva essere migliorata era il controllo dei personaggi nella mappa 3D. Io personalmente l'avrei fatto tendere di più verso quel mito che è Warcraft 2, mentre in DK i vostri uomini agiranno per proprio conto davanti ai nemici: voi potrete sì spostarli a piacimento o impersonarli, ma quando tornerete alla visuale dall'alto loro continueranno a pensare da salami quali sono. Ci sarebbe voluta un'opzione per un controllo più strategico dei loro spostamenti: con questa aggiunta il titolo avrebbe meritato anche una statua in piazza del Duomo! Comunque sia, i 25+5 livelli vi daranno davvero del filo da torcere e se inizierete ad apprezzare le chicche nel gioco non potrete davvero più staccarvene, soprattutto se avete qualcuno che possa giocare in doppio con voi.
Sono dell'idea che l'unico prodotto che potrebbe rivaleggiare con Dungeon Keeper sia Theme Hospital (a ragà, io ho un debole per la demenzialità, l'avete capito, no?), dunque la Bullfrog può dormire sonni tranquilli, visto che anche quest'ultimo titolo è suo. Se siete fans del fantasy, amate i combattimenti e giocate spesso a D&D, il mio consiglio è di comprare DK, altrimenti esiste sempre Theme Hospital, e con questo chiudo i battenti!

IL COMBATTIMENTO E' SOLO META' DELLA BATTAGLIA

PERFECT WEAPON™

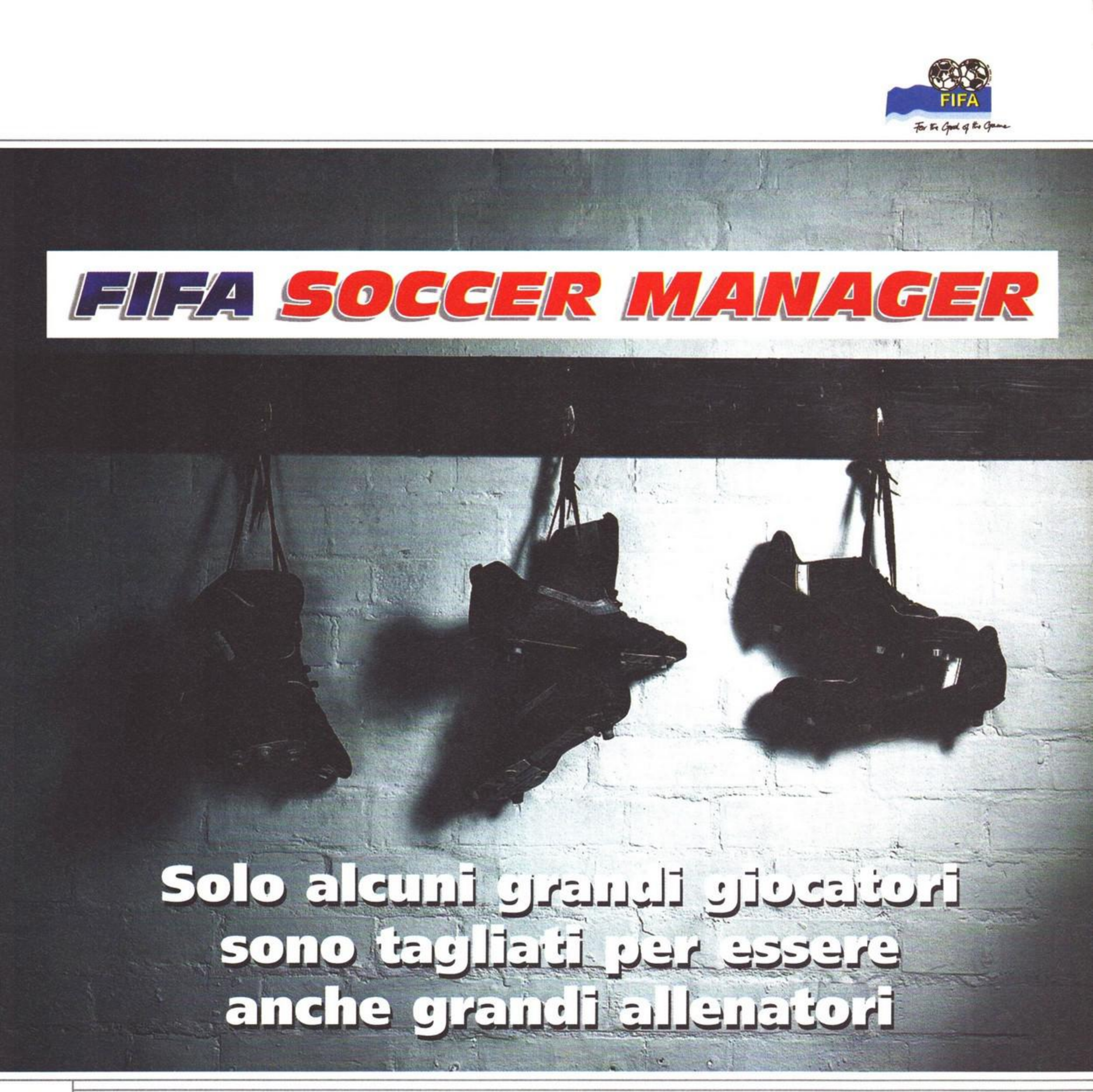
Versione PlayStation in italiano

Tu sei il Comandante Blake Hunter, il migliore agente della Forza di Difesa Terrestre e campione mondiale di arti marziali. Rapito da un Signore malvagio, sei stato misteriosamente trasferito su uno dei suoi pianeti.
Con 20 specie aliene contro di te e più di 1300 ambienti renderizzati da attraversare su cinque pianeti ostili, come farai a tornare a casa? Alla tua abilità nel combattimento dovrai unire intelligenza e rapidità.

by C.T.O.

http://www.cto.it

ASC Games, 9 Old Kings Highway, So., Darien, CT 06820. Perfect Weapon è un marchio registrato della American Softworks Corporation. ©1994 AVC Limited Partnership. ©1996 American Softworks Corporation. Perfect Weapon è stato sviluppato da Gray Matter. Tuti i diritti sono riservati. Electronic Arts e il logo della Electronic Arts sono marchi depositati o marchi registrati della Electronic Arts negli Stati Uniti e/o in altri paesi.



Può darsi che tu abbia dimostrato più volte la tua abilità sul campo. Può darsi che tu sia un esperto di FIFA 97. Ma per diventare un grande allenatore avrai bisogno di pratica, di capacità tattica e di attitudine al comando.

La rivoluzionaria Intelligenza Artificiale di FIFA Soccer Manager assicura che ogni decisione tattica presa dal giocatore influenzi il corso della partita.

La presenza di tutte le divisioni di cinque delle migliori federazioni d'Europa rende questo gioco di gestione calcistica unico al mondo. Ma se fallirai, dovrai appendere le scarpe al chiodo per sempre.

FIFA Soccer Manager - Per vincere bisogna soffrire.

Tutto in italiano

FIFA SOCCER MANAGER

Per Windows® 95

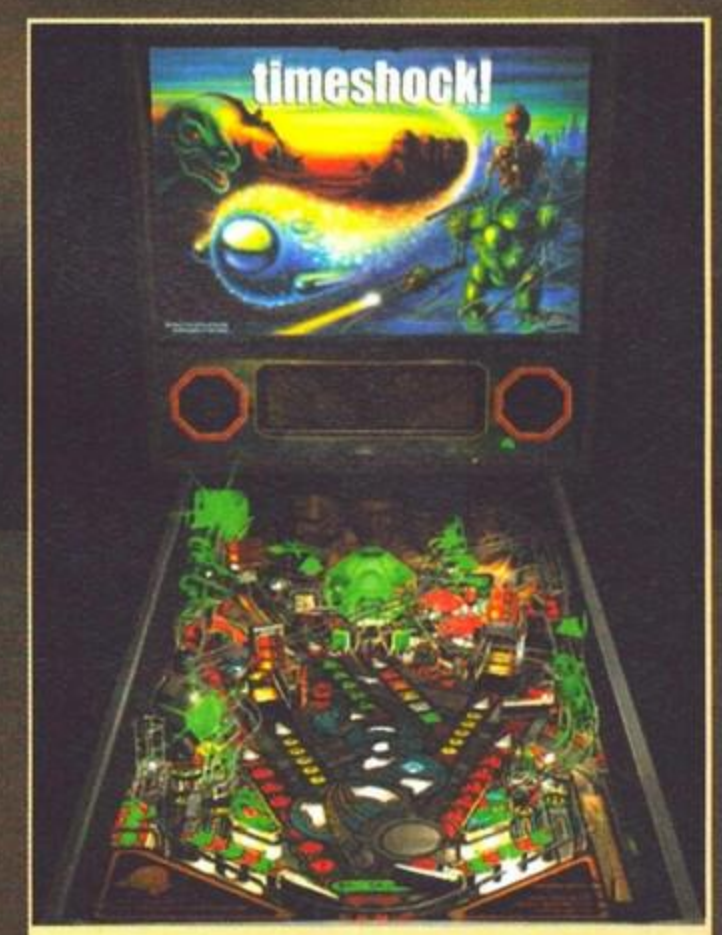
by C.T.O.

http://www.cto.it

©1997 Electronic Arts, EA SPORTS, il logo EA SPORTS e "If it's in the game, it's in the game" sono marchi depositati e marchi registrati della Electronic Arts negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Tutti i diritti riservati. Windows è a seconda dei casi un marchio depositato o un marchio registrato della Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Tutti i diritti riservati. Prodotto ufficiale sotto licenza della FIFA.

timeshock!

Quando salvare il mondo è un grande sbattimento di palle...



Ecco come si presenta il pinball di TimeShock in tutto il suo splendore: ovviamente, quando inizierete a giocare, la visuale passerà solo al tavolo, tralasciando il tabellone...

La domanda sorge spontanea: ma perché anche i flipper devono avere una sceneggiatura? Io posso capire gli arcade adventure, dove è fondamentale, posso capire anche i rullakartoni, volendo persino gli spara e fuggi... ma i flipper, scusate, che bisogno hanno di una trama? Perché tediare il giocatore con banalità del tipo "dovete recuperare le sei gemme della sapienza per ricostruire i delicati rapporti spazio temporali", quando forse "dovete far sì che la prima lucina a destra s'accenda sei volte affinché scenda lo scivolo sinistro" è sicuramente più chiaro? Dite che così si perde tutta la magia? Sarà... In ogni caso, se la cosa può rendervi felici, sappiate che lo scopo di questo flipper è proprio quello di salvare il mondo da una forte crisi spazio-temporale che potrebbe devastare il nostro pianeta in men che non si dica: nel futuro, infatti, il tempo sarà ridotto alla quarta dimensione in cui potremo liberamente navigare, con tutti i pro e i contro della situazione. Se da una parte potrebbe essere divertente osservare Giulio Cesare mentre tira il dado (ma non era "tratto"? NdMax), dall'altra potrebbe rendersi possibile una modifica interessata degli eventi, come ben ci ha insegnato la trilogia di Ritorno al Futuro. E poi, con gli orari, si sa che non si deve scherzare più di tanto. Così, per alcuni strani motivi che non vi sto qui a raccontare, l'inventore della macchina del tempo ha erroneamente disseminato per cinque epoche storiche diverse gemme che componevano la sua ingegnosa apparecchiatura, creando così un buco temporale che, allargandosi, potrebbe annichilire tutta la nostra storia. Come fare quindi per rimettere tutto a posto? Semplice, un bel viaggio nel tempo tra epoche diverse, e il gioco è fatto. Come? Ma che domande! Il flipper secondo voi cosa l'hanno messo lì a fare?

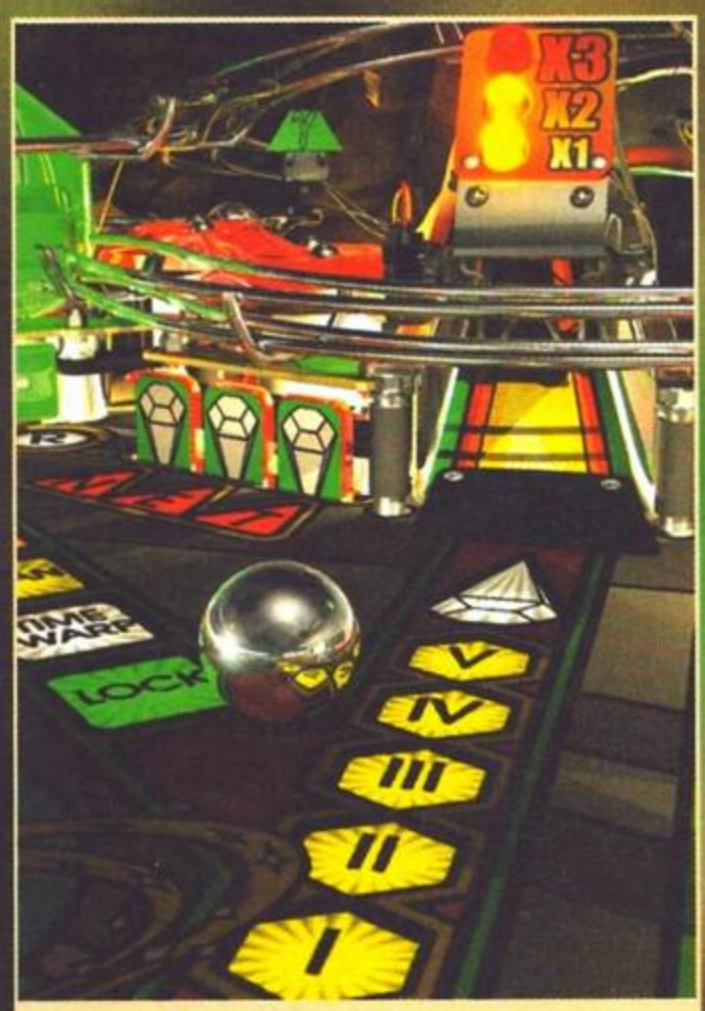
Dimenticandoci dell'inconsistenza di tutto questo, Timeshock resta veramente un bel simulatore di flipper, forse il più accurato che io abbia mai visto. Ricordo infatti che ai tempi di Pinball Fantasies, Mirko si esaltò davanti al suo A1200 come il Pastore di fronte ai Benchmark del Pentium 2, acclamando la 21st Century Entertainment come la software house leader nel settore. Ricordo anche che, di fronte allo sprite (notevolmente definito) della pallina, apposi la seguente contestazione: "mah, secondo me il suo movimento non è troppo naturale: mancano i riflessi del tavolo". Fui immediatamente spernacchiato dal resto dei redattori, che evidentemente non ritenevano possibile il calcolo in tempo reale di un paio di colori, né tantomeno che un materiale metallico lucido come quello di cui sono fatte le palline del flipper potesse avere dei riflessi... Ebbene, con estrema gioia nonché sentita stima nei confronti dell'Empire, la pallina di Timeshock ha i riflessi! Finalmente un flipper con la pallina che rotola e che non scorre artificialmente sul tavolo (come del resto il suo predecessore nella serie Pro Pinball, The Web. NdMax)...

Altra caratteristica saliente di questo simulatore, è la replica quantomai perfetta dei display elettronici di cui sono dotati tutti i flipper dell'ultima generazione, soprattutto quelli targati Williams e Gottlieb. Un delicato gioco di trasparenze, poi, rende la visione piacevole e mai fastidiosa: all'occorrenza, infatti, è sempre possibile vedere la pallina scorrere sotto di esso. Il display è multifunzionale, cambia cioè il suo contenuto secondo l'occasione: durante le normali fasi di gioco lo vedremo occupato a mostrarci il punteggio corrente, il significato recondito dell'ultimo bersaglio che avremo colpito, qualche suggerimento sui prossimi obiettivi da compiere con la nostra fedele (mica tanto...) pallina e le animazioni di

Come ogni flipper, anche Timeshock ha le sue belle regoline, fedelmente riportate nel talloncino a fronte...

Questo meccanismo è in grado di "catturare" la pallina e riporla nel "cesto" alla sua sinistra. Si noti come l'artifubio sia in realtà una replica della macchina del tempo con cui viaggiamo tra un'era e l'altra.

Un altro esempio d'ingrandimento durante il tutorial...



Un'altra schermata statica del tavolo di Timeshock: chissà quand'è che giocheremo a un simulatore di flipper con questa grafica e magari la visuale in soggettiva della pallina (sai che sballo!)

La cura per i particolari con cui è stato disegnato il tavolo di Timeshock lascia veramente allibiti: uno spettacolo per gli occhi che sicuramente non deluderà i fan del 'pinball'.

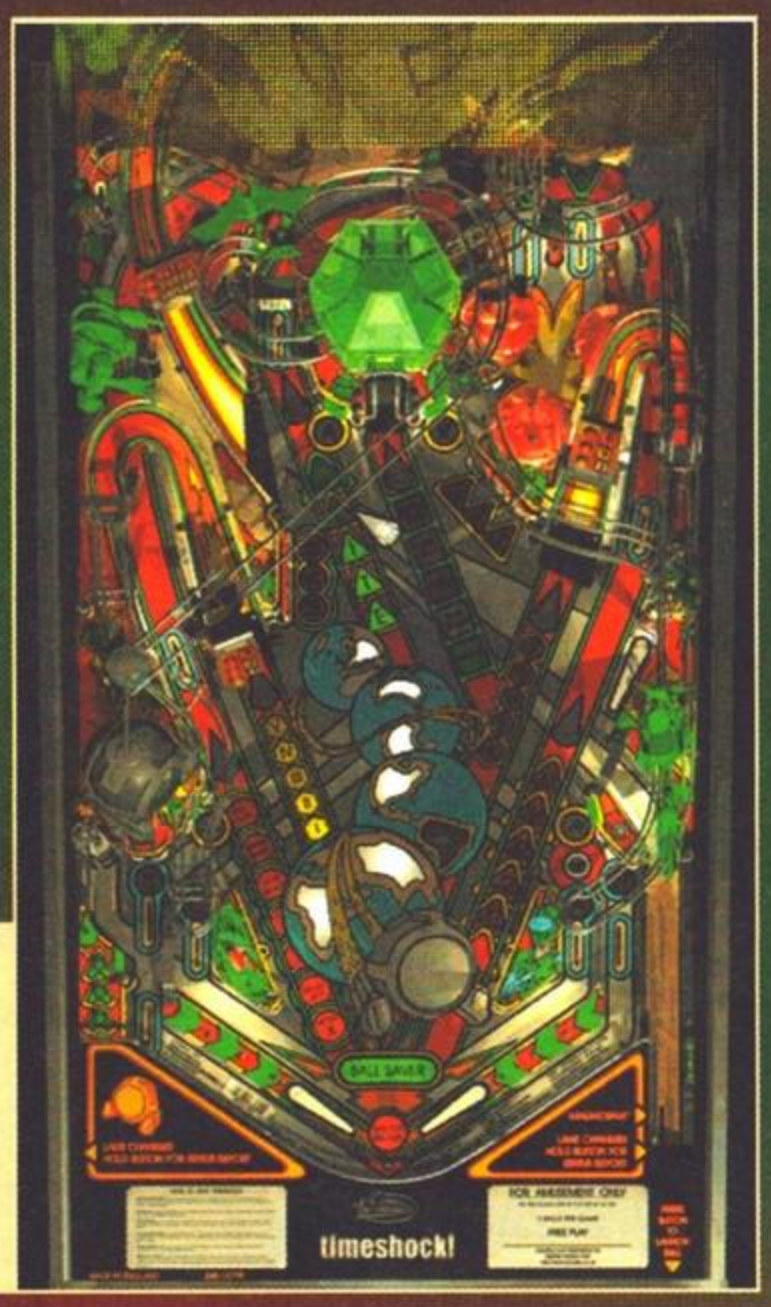
rito. Altrimenti, a pallina bloccata, ci capiterà di giocare con alcuni simpatici sottogiochi: in questo caso, il display di Timeshock diventerà un vero e proprio 'monitor' a fosfori arancioni, i cui pixel replicano fedelmente l'accensione e lo spegnimento dei led di cui sono composti, il più delle volte, i display dei flipper veri.

La scelta di usare un tavolo disegnato in bitmap, purtroppo, pregiudica l'esistenza di una telecamera posizionabile a piacimento, ma è pur sempre possibile osservarlo da cinque posizioni diverse. Si noti che, essendo caricata ogni 'visuale' all'inizio di una sessione, non si può cambiare idea durante la partita, ma, al contrario, è necessario tornare alle opzioni. Questa prassi ruba del tempo e può essere considerata poco funzionale, ma in cambio offre una rosa di personalizzazioni davvero notevole: si può infatti incrementare il dettaglio a piacimento, fino a visualizzare il tavolo all'assurda risoluzione di 1600x1200 punti (ottimo per chi ha uno schermo a 21 pollici, ma chi come me dispone di un 17" usi la 1280x1024x256+, sicuramente non se ne pentirà!): adottare risoluzioni più elevate offre – a parità di dettaglio – una visione dell'insieme molto più nitida.

All'interno del gioco vero e proprio, poi, si può accedere al tipico "menu dell'operatore" in cui si possono variare punteggi e parametri, nonché personalizzare il programma a proprio piacimento. Tutte le istruzioni in proposito, così come le strategie di gioco e i suoi obiettivi, sono fedelmente riportate nel manuale d'uso allegato (in inglese, non so se verrà tradotto nella nostra lingua: speriamo), una guida redatta veramente molto bene, con una documentazione grafica di tutto rispetto. A disposizione del giocatore c'è un solo tavolo, scelta questa che nell'epoca dei 20 flipper in regalo potrebbe sembrare anacronistica, ma vi garantisco che la quantità è stata sacrificata in favore della qualità: ogni dettaglio di Timeshock, infatti, è stato studiato nel rispetto di tutte le leggi fisiche possibili e immaginabili, tant'è che non vi capiterà mai di avere la sensazione che "in un flipper vero la pallina non si sarebbe comportata così", anzi, certe volte l'aderenza alla realtà potrebbe infastidire chi è abituato a un'impostazione più "arcade" di questo genere di simulazioni.

Ultimi aspetti da tenere in considerazione sono le musiche (davvero grandiose, e registrate in Dolby Surround), e il tutorial che vi permette di osservare il tavolo nella bellezza di tutti i suoi particolari, ingranditi ad hoc per fare piacere agli occhi e alla brama di curiosità dell'utente. Non è possibile, purtroppo, immaginarsi al posto della pallina e guardare il tavolo in soggettiva, ma come abbiamo detto prima la grafica in bitmap pone difficoltà insormontabili in questo senso (avrebbero dovuto ridisegnare il tavolo in una seconda maniera, usando un engine simil-quake o per lo meno in VRML). Sul CD, ci sono entrambe le versioni DOS e Windows 95: la seconda è corredata anche delle necessarie librerie Direct-X per funzionare. Buon divertimento.

Paolo Besser



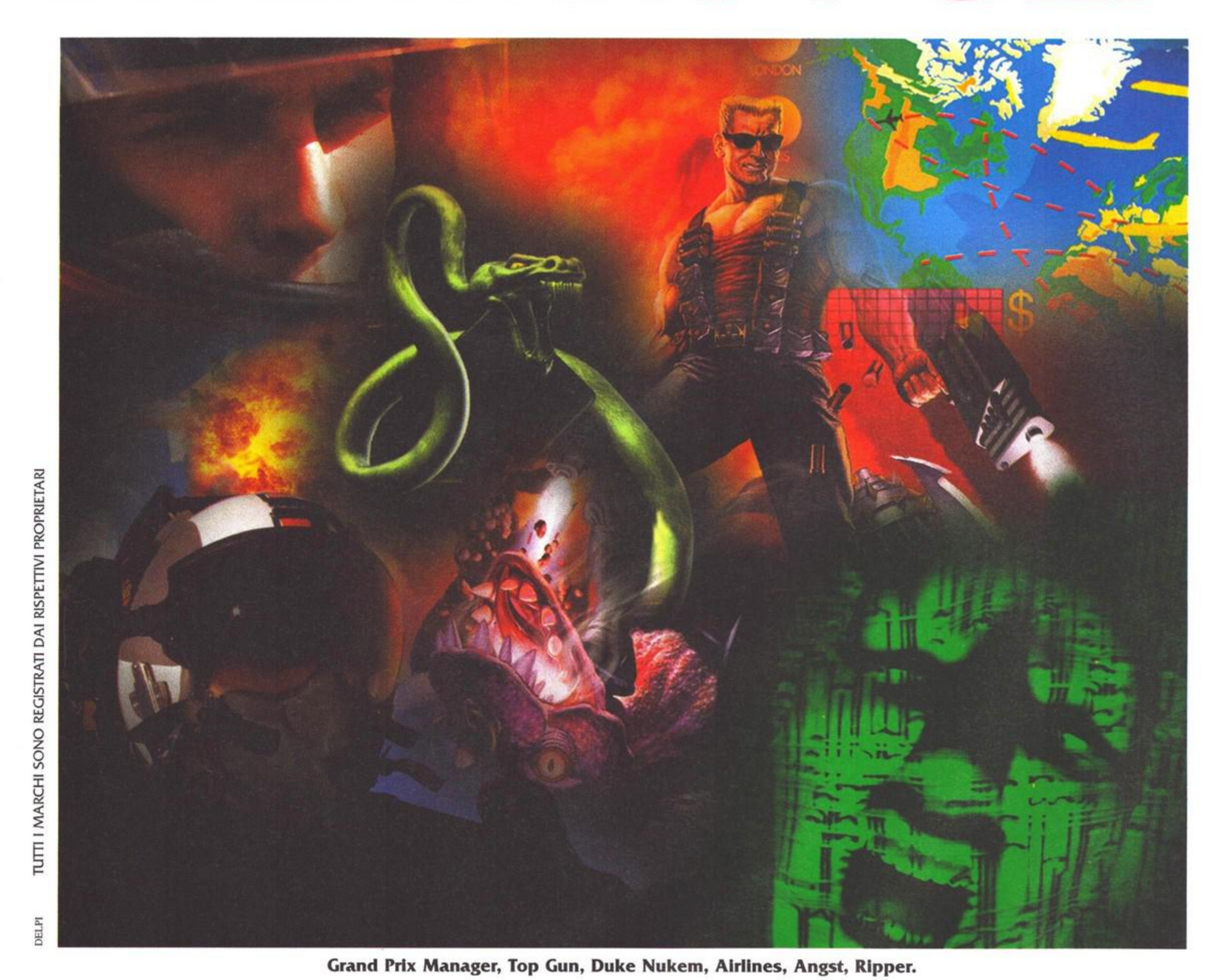
I nostalgici dei vecchi flipper della 21st Century potranno avvalersi di questa prospettiva; inutile dire però che comprarsi un gioco tridimensionale e visualizzarlo in 2D, non è che abbia molto senso...

HARDWARE

La configurazione minima di Timeshock prevede un Pentium 60 con 8MB di RAM, una scheda video SVGA con 2MB di memoria e una scheda audio di buona qualità (una SB16 va più che bene). Poi, a seconda della versione (DOS o Windows 95), della risoluzione adottata e dell'elevatezza del dettaglio, il vostro flipper vi chiederà sempre più risorse, fino a un Pentium 166 con 8MB di RAM VIDEO e 32MB di RAM normale per funzionare. Si noti che i caricamenti possono essere piuttosto lunghini in caso d'installazione minima, per cui è consigliabile effettuare questo tipo d'installazione solo se si dispone di un lettore 8x o superiore.

Timeshock eredita dal suo predecessore "The Web" un'innegabile accuratezza, nata evidentemente dalla passione dei programmatori per i flipper veri; possiamo quindi dire senza tema di smentite che portarsi a casa questo gioco dell'Empire è più o meno come portarsi a casa un flipper vero, con le uniche differenze dovute all'ingombro e al costo della partita... Non credo infatti di aver mai giocato qualcosa di più fedele alla realtà, e penso proprio che questo aspetto possa facilmente ripagare la mancanza di varietà con cui questo Timeshock, purtroppo, si presenta di fronte all'agguerrita concorrenza di casa 21st Century (i cui titoli della serie Pinball restano infatti un classico per tutti i sistemi). Ma in fondo, è meglio giocare a un solo flipper praticamente perfetto, o a quattro-cinque tavoli bonus curati a volte in modo non omogeneo? Sinceramente, preferisco la prima ipotesi, senza considerare poi che lo schermo fisso permette una visione dell'insieme decisamente migliore dello scrolling verticale a cui eravamo abituati in precedenza. Altamente consigliato ai fan del genere, può piacere anche a tutti gli altri... Peccato che come ogni simulazione l'interesse potrebbe calare più o meno esponenzialmente.

I TITOLI CULT DIVENTANO PULP



DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Grand Prix Manager, Top Gun, Duke Nukem, Airlines, Angst, Ripper.

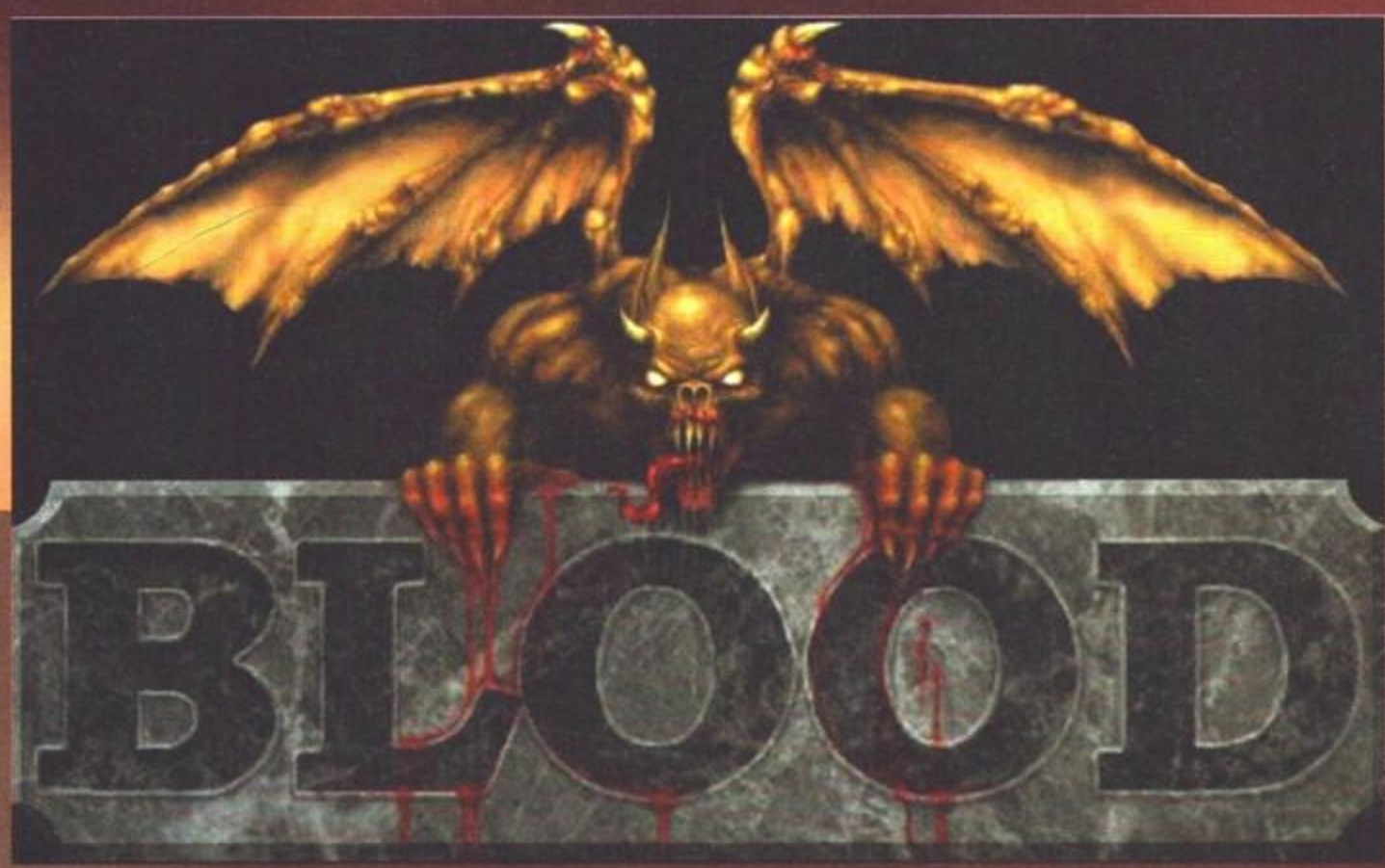
Ribadiamo per tutti quelli che pensavano di aver letto male: i titoli più apprezzati, più venduti, più importanti della gamma LEADER oggi sono più accessibili.

LEADER, infatti, te li offre a prezzi davvero imbattibili. Alcuni esempi? Troverai i mitici DUKE NUKEM, TOP GUN, GRAND PRIX MANAGER, RIPPER, ANGST e AIRLINES a prezzi compresi tra le £.39.900 e le £.49.900!

Hey, vuoi lasciarti sfuggire delle occasioni come queste?! Procurati questi cult e facci vedere chi sei!

I TITOLI MIGLIORI A PREZZI MIGLIORI

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it



«Tchernobog: il dio che sogna, Colui che Lega, il Divoratore di Anime»... chi sarà mai il pazzo che può pensare di mettersi contro un tipo così?

Ma voi, naturalmente, come avrete già intuito! E più precisamente il vostro alter ego videoludico, Caleb, nato nel 1847 nel Texas e che all'inizio del gioco, quando ne prendete il controllo per sgominare i seguaci del simpatico dio suddetto, sorge dalla bara dove ha giaciuto per un bel po' di decenni. L'ambientazione di quest'ennesimo gioco 3D in soggettiva "alla Doom", come si suol dire, va infatti un po' più oltre del classico "salvate il mondo dalle fine" o il più prosaico, ma ugualmente efficace, "gli alieni hanno rapito tutte le donne della Terra" (notizia alla quale, come ognun sa, è opportuno mugugnare «nobody steals our chicks... and lives!»). Grazie anche a qualche breve video, veniamo a sapere che il suddetto Caleb, insieme alle tre persone a lui più vicine (tra cui la diletta Ophelia) sono caduti in disgrazia presso codesto Tchernobog e per questo hanno subito un fato peggiore della morte: mentre Caleb è stato confinato, non morto, in una tomba, i tapini suoi compari sono stati rapiti da disumani servitori del dio, giunti da dimensioni che la mente umana non è fatta per comprendere (tranne forse quella di H.P. Lovecraft). Più precisamente, Ophelia è stata portata nel suo antro da Cheogh, il gargoyle di pietra; l'amico Gabriel è imbozzolato per bene nella seta nell'oscurità ove trama Shial, la madre dei ragni; Ishmael, infine, viene tenuto prigioniero da Cerbero. I prime tre episodi del gioco, quindi, hanno una trama precisa, resa più originale dal fatto che il vostro fine ultimo non è tanto salvare gli amici e l'amata, quanto porre a riposo per sempre le loro anime, tuttora sospese in un limbo tra la vita e la morte: il quarto e ultimo episodio vi opporrà, per un gran finale a base di miccette, a Tchernobog in persona.

In definitiva non si può che lodare questo titolo (basato sullo stesso motore di Duke Nukem 3D, il famoso BUILD) per quanto riguarda il plot e l'ambientazione, che hanno ricevuto una cura inedita per uno sparatutto: come avrete capito, il genere è quello dell'orrore soprannaturale alla "Richiamo di Cthulhu", a base di cultisti fanatici, zombi e, soprattutto, un sacco di sangue. Chiariamo subito infatti, a uso delle mamme e dei giocatori più pavidi, che gli effetti speciali come decapitazioni, gente che brucia viva e piacevolezze del genere sono all'ordine del giorno: una particolare menzione va alla possibilità di giocare a palla con le teste che, dopo gli scontri più agguerriti, solitamente decorano il pavimento in buon numero.

Questo bastone fa veramente male, come dimostra il malcapitato gargoyle nella foto. Purtroppo, se finite le munizioni, il satanico bastunciello comincia a suggere i vostri stessi punti vita, lasciandovi infine un simulacro, uno scheletro disseccato, un guscio senza più vita.

A mio parere l'arma che meglio esemplifica, insieme alla dinamite "a scoppio ritardato", la tattica che bisogna adottare in Blood: siccome in campo aperto verreste terminati in pochi secondi, è opportuno fare il possibile per fare male senza subirne; uno dei modi è colpire da lontano con il flare-gun, sporgendosi da un riparo per tornarvi subito. Se però vi beccano da vicino, e avete il flare gun, son dolori perché mentre il razzo fa effetto...

Ed ecco in azione il Tesla Cannon, praticamente un omaggio a Doom: infatti il fuoco normale è praticamente una citazione del Plasma Gun, mentre la modalità alternativa si rifà apertamente (pur essendo meno potente) all'arma definitiva del "grande vecchio" dei giochi 3D: il BFG9000. Ed è proprio quest'ultima che, come si vede, ho usato contro questo gruppo di simpatici cultisti...

A parte i dettagli macabri, la cura nello sviluppo dei livelli è quella che ha già fatto grande l'illustre predecessore, Duke3D: le varie locazioni di gioco sono descritte con grande dovizia di particolari -spesso non direttamente influenti ai fini del gioco- e notevoli sono le citazioni che spaziano da Shakespeare (Caleb, davanti a un lavabo, proclama come Lady Macbeth «Out, out the damn spot!») a film come Seven e Il Corvo. Questa precisione nei particolari, la ricchezza di situazioni di gioco e la varietà dei livelli contribuiscono ad aumentare il coinvolgimento, e il fatto che i livelli stessi siano collegati l'uno all'altro in maniera continua accentua l'impressione di stare assistendo al vero e proprio svolgimento di una storia: ad esempio, chi ha giocato lo shareware si ricorderà di come un livello fosse ambientato in una stazione, il successivo si svolgesse tutto sul treno in corsa e quello ancora dopo cominciasse proprio nelle rovine fumanti del treno stesso.

Ma andiamo a esaminare più da vicino pro e contro di questo gioco.

Una prima, grossa limitazione l'ho già citata: il motore BUILD, sul quale è basato il gioco, significa 3D finto e soprattutto nemici in bitmap. Gli avversari che dovrete massacrare in si gran copia sono degli sprite, delle sagome bidimensionali, come si può ben vedere girando intorno a qualche cadavere, che continuerà a mostrare sempre la stessa faccia ruotando insieme a voi. Dopo Quake, credevo che nessuno avrebbe più realizzato un gioco basato su una tecno-

logia che, stringi stringi, risale a Doom, ma questo Blood (e Shadow Warrior, di prossima uscita) mi hanno smentito: certo è che la prima impressione non può essere entusiasmante. Ma allora che interesse può avere questo titolo a parte lo scialo di liquido rosso?

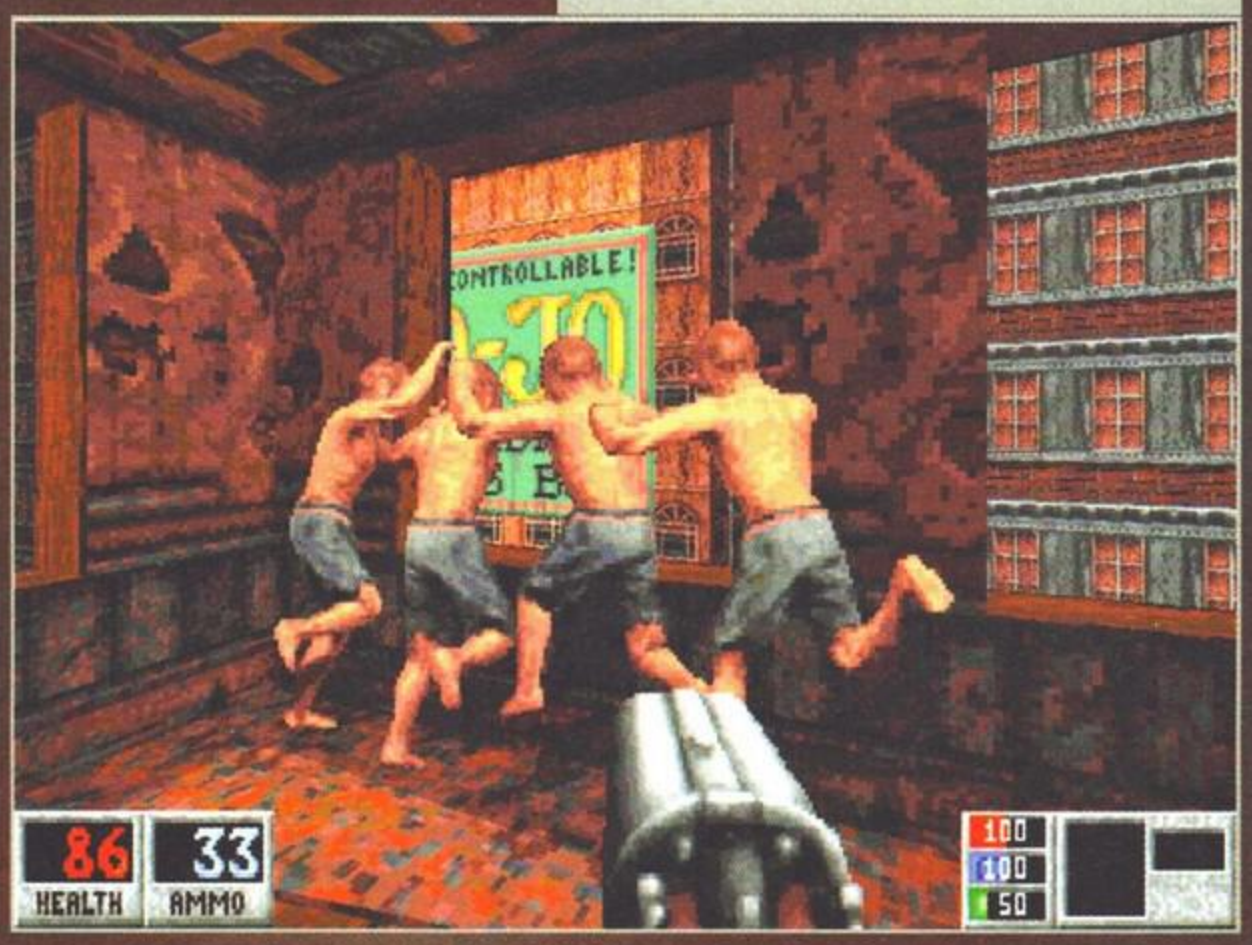
E' presto detto: una giocabilità molto particolare, che riesce a riscattare la tecnologia superata. A mio parere due cose hanno fatto la differenza e sono riuscite efficacemente, durante le moltissime ore di gioco, a farmi dimenticare il motore antiquato: la difficoltà e le armi. Per quanto riguarda la prima bisogna subito dire che, come in Outlaws della Lucas, i nemici (anche i più deboli, come i cultisti che alla fine sono l'equivalente dei Grunt di Quake o degli umili sergenti di Doom) sono perfettamente in grado di farvi fuori in pochi secondi. Questo fa sì che i giocatori che gonfiano i muscoli e si gettano nella mischia urlando "banzai!" tornino a spron battuto nella bara che ha accolto Caleb per tanti anni. Per quanto riguarda le armi, invece, bisogna dire innanzitutto che sono ben assortite e secondariamente che ognuna ha dei pro e contro ben precisi, che la fanno preferire rispetto alle altre in ben precise situazioni e non solo perché si ha voglia di cambiare o perché si è a corto di munizioni. Ad esempio, pensate che ci sono tre tipi diversi di dinamite, ognuno con la sua funzione, e il tipo principale ha due modalità di fuoco completamente diverse. Infatti quest'ultimo, il classico rotolo di dinamite tipo "vecchio West", si può lanciare come una normale granata (e in questo caso esplode a contatto) oppure accendere e scagliare perché esploda solo quando la miccia finisce di bruciare: differenza sostanziale, perché così facendo potrete far rimbalzare il TNT contro muri obliqui, riuscendo a tirare la dinamite anche dietro agli angoli. C'è poi quella che esplode con un telecomando, in tutto e per tutto analoga alle Pipebomb di Duke Nukem, e un inedito esplosivo sensibile al movimento, utile per sbarazzarvi di chi vi insegue. E pensate che questa è solo una delle dieci armi disponibili!

Tutto questo si traduce in una sola parola: tattica. Per sopravvivere e finire il livello, l'episodio, il gioco, bisogna pensare sempre tatticamente. Sfruttare i ripari per sfuggire al fuoco, letale anche da lontano, di cultisti in saio marrone (armati di fucile) e fanatici in saio grigio che, armati di mitragliatore Thompson, vi possono far fuori in meno tempo di quanto ci mettiate a dire «Maranah Empire Vox» (una delle esclamazioni più frequenti da parte di questi simpatici invasati). Scegliere sempre l'arma più adatta, avvalendovi dei momenti di quiete per lanciare TNT, usando le armi "a effetto ritardato", come le flare e lo spray, contro avversari che non sparano o che sono comunque lenti. Alcune volte vi sorprenderete a pianificare un attacco a una determinata locazione, secondo schemi di pensiero strategico che, per quanto mi riguarda, non ho mai applicato a giochi di questo genere. Il rovescio della medaglia sta nel fatto che, almeno nella difficoltà di gioco che ho adottato (la quarta delle cinque disponibili), si nota un pernicioso proliferare di mostri, come gli zombi o i gargoyle, che hanno un senso se dislocati dal progettista del livello in modo creativo, ma diventano rapidamente non più un "challenge" ma un vero e proprio fastidio se usati eccessivamente. Questo non vuol essere una critica al lavoro dei level designer, comunque encomiabile: del resto nessuno vi impedisce di giocare nella difficoltà inferiore, che peraltro è il default. Comunque

Una bella luna, una piscina ricolma di fresche acque rigorosamente trasparenti e... una bambola voodoo fatta di ossicini. Sarà un souvenir dell'agenzia viaggi?

Alcuni livelli rigurgitano di questi poveri innocenti che finiscono sempre in mezzo a qualche sparatoria. Sono innocui e, anzi, spesso i cultisti se la prendono con loro dandovi un attimo di tregua. Cosa dite? Li sto terrorizzando con la lupara? Ma è a fin di bene... un sorriso, please...

Grazie alla mia abilità col fotoritocco (sai che roba), vi posso mostrare i tre frame di animazione di un inquietante quadretto... inutile dire che nasconde un segreto.



Una delle citazioni più gustose del gioco si trova nel secondo episodio, in un livello ambientato in un grande albergo nel mezzo dell'inverno: ricordate la fine che fa Jack Nicholson in Shining? Infatti, quando lo vede, Caleb esclama «Oh oh oh, he's Johnny!».

Queste mani semoventi, simili a quella della Famiglia Addams, non aspettano altro che stringervi al collo e soffocarvi. Dietro si nota un fantasma pronto a farmi a fette con la falce, mentre un'intera famigliola di schifosi ratti vuole rosicchiarmi le rotule. Quanta cordialità...

Dritto dritto da un film di mafia americana anni Trenta, il Thompson (per gli amici "Tommy Gun") è il mitragliatore che abbiamo imparato ad amare fin dai tempi di Alone in the Dark 2 (ah, Carnby... che ricordi...). Da notare, nella foto, lo schifosissimo getto di vomito verde, cortesia di uno dei panzoni che sto generosamente innaffiando di pallottole.

Questo bel lucernario mi offre la possibilità di mostrarvi gli effetti di trasparenza dei vetri. Certo che qui qualcuno dovrebbe dare una buona pulita... ma è camera mia!

ci sono dei tocchi di classe che bisogna giocare per apprezzare: tra i molti esempi che mi vengono i mente, vi voglio riferire quello che più mi ha intrigato. C'è un livello, nel secondo episodio, nel quale vi troverete a raccogliere degli arcani tomi: quando questo avverrà, vi renderete conto di aver fatto qualcosa di notevole, perché si farà sentire un effetto sonoro tipo "soprannaturale vento gelido". Ebbene, vi renderete conto solo in seguito che mano a mano che raccogliete i cinque tomi si forma, in una stanza, un pentacolo mistico che è la porta per il livello segreto! Ditemi voi se non è ingegnoso.

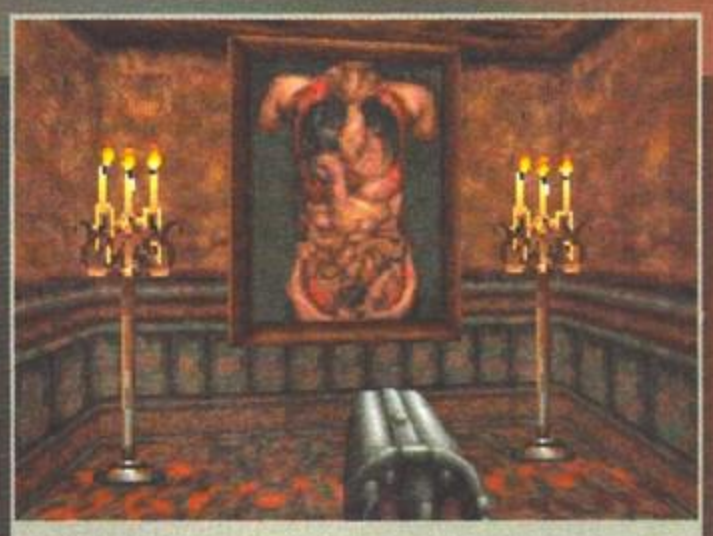
Ma passiamo a esaminare la grafica. Abbiamo già parlato degli sprite: questa è peraltro una peculiarità del motore, e a onor del vero bisogna dire che ogni nemico non muore sempre allo stesso modo ma ha molte diverse animazioni dipendenti anche dalle armi utilizzate, e questo aggiunge molta varietà al gioco. A parte questo, la grafica ricorda molto quella di Duke3D; addirittura certi oggetti sono identici, come gli interruttori della luce. Le texture sono comunque tutte nuove e devo dire che alcune sono particolarmente efficaci. Comunque gli screenshot che ho scattato saranno più eloquenti di mille parole...

Per quanto riguarda il suono, una menzione d'onore va fatta al parlato dei cultisti, che mentre fanno di tutto per massacrarvi non smettono di ripetere frasi in una lingua a metà tra il latino e il celtico antico, come «Maranah Empire-vox! Rhuna, rhuna Dohkrobei!», con effetto molto inquietante. Il punto più suggestivo, per non dire pauroso, si raggiunge in un livello nel quale i cultisti sono riuniti a pregare in questa lingua arcana: mano mano che vi avvicinerete, sentirete sempre più forte il loro canto, e vi assicuro che la cosa logorerà non poco i vostri nervi! Nella norma le tracce audio, che contribuiscono all'atmosfera suddetta; è comunque supportata la riproduzione di musica sintetizzata (midi).

Ora il mio spazio volge al termine: le ultime briciole di recensione le possiamo dedicare alla longevità e al multiplayer, due cose che a ben vedere sono tra loro correlate. Per quanto riguarda la prima, dipende molto dall'abilità del giocatore: potete star certi, comunque, che questo non è un gioco che si finisce in qualche giorno e neppure in una settimana. Inoltre, sono già in cantiere dei mission pack (ho appena scaricato il demo di uno ambientato in Transilvania: credo che potrà andare sul Silver Disk di settembre), oltre alla prevedibile panoplia di livelli fatti in casa dagli appassionati, che si potranno avvalere dell'editor incluso. Il multiplayer è quello di Duke Nukem 3D, né più né meno; sono previsti quindi i collegamenti seriali, via modem o su rete locale. Per il gioco via Internet (una realtà in America, una chimera qui da noi) c'è solo l'imbarazzo della scelta: sul CD sono compresi i programmi per collegarsi a TEN, Kali, Engage, Heat, Mplayer.

Ma dopo tutte queste parole, le vogliamo tirare le nostre conclusioni? Allora accomodatevi nel salotto buono, versatevi da bere e sorbitevi il commento.

Stefano Gaburri



A proposito del buon gusto... chi di voi non vorrebbe un simile quadretto per allietare la casa? Io ne vorrei uno così da mettere in cucina!

Siamo sott'acqua in un livello ghiacciato e, simpaticamente, ci siamo imbattuti in un cultista aspirante sub come noi. Non sembra tuttavia che abbia voglia di fare conversazione.

Quest'inquietante bambolina è forse l'arma più potente dell'intera panoplia. Se quando la usate normalmente, pungendola con uno spillone, gli effetti sono quelli che vedete, figuratevi col secondo modo di fuoco, un incantesimo molto più devastante!

HARDWARE

Per tutti gli altri giochi basati sul BUILD, come Blood o il prossimo Shadow Warrior, è necessario possedere una scheda video compatibile con lo standard VESA 2.0 per poter sfruttare risoluzioni aggiuntive. Di queste consiglio caldamente, se avete meno di un P133, la 320x400 (che è quasi bella come la 640x480 ma gira tre volte meglio). Opinione personale, comunque: io sono uno di quelli che predilige il frame rate alla resa grafica. Se non avete una scheda compatibile potete sfruttare l'UNIVBE, un programma preziosissimo (in pratica un driver aggiuntivo universale) che estenderà le capacità del vostro hardware: ora è noto col nome di Scitech Display Doctor e lo potete scaricare al sito http://www.scitechsoft.com oppure, con un sardonico sorriso sulle labbra, trovarlo su un sacco di vecchi Silver Disk. Per il resto i requisiti sono i soliti: un Pentium 60 (esiste davvero, conosco qualcuno che ce l'ha), 16 bei megazzi di RAM, 65 ancora più bei mega di spazio sul disco duro (infatti tutto viene installato sull'HD), un lettore di CD 4x per i pochi spezzoni video, una scheda sonora del tutto casuale e una motherboard per tenere tutto insieme. A proposito, per giocare a Blood è consigliabile un chipset HX (sto scherzando, ah ah! Va bene "tecnotigiemme", ma...).

PC

Ed eccoci, alla fine, giunti al momento che tutti aspettavate: il commento! (Be', se fallisco a TGM, e più in generale in tutto, da un lato darò la possibilità a SS di additarmi come fallitaccio, dall'altro avrò sempre un posto in una TV locale come imbonitore...). Qui si suppone che il recensore tiri le cuoia... ehm, le somme, e giunga, dopo tante elucubrazioni, al giudizio finale. Ma dal momento che mi sono dilungato a sufficienza nel corpo della recensione, sarò breve (in realtà vedo già qualcuno che affila la mannaia per i soliti problemi di spazio)(chissà chi sarà mai... NdSS). Al di là delle discussioni sui pro e contro dei vari sistemi di votazione, di per sé alquanto sterili, è chiaro che i giochi si dividono nelle categorie che tutti sappiamo: i veri capolavori, ai quali su TGM viene riservato l'ambito Top Score, e i giochi che difficilmente si possono perdere, a meno di non sopportare il genere, e qui mi riferisco agli Star Player. Vengono poi tutti quegli onesti prodotti che possono interessare agli appassionati di un particolare settore, per scendere poi nella mediocrità della gran massa giù giù fino alle ciofeche da panico, in grado di suscitare brividi di disgusto alla prima schermata.

Volendo giudicare Blood in questi termini, non c'è dubbio che si tratti di un titolo, nonostante l'intrinseca obsolescenza del suo motore, appetibile alla vasta schiera degli appassionati degli arcade 3D in soggettiva. Tutti gli altri, però, potrebbero trovare ben pochi motivi di interesse in un gioco che, al di là delle raffinatezze tattiche, non offre nulla di veramente originale: per questo motivo non mi sento di conferirgli uno Star Player che potrebbe accendere di desiderio chi ha deciso, per puro e semplice logoramento, di lasciar perdere il genere fino all'arrivo di qualcosa di veramente rivoluzionario (che sia Unreal, Hexen II o qualche gradito outsider).

E quindi: al voto, al voto!

ELECTRONIC ARTS™

Semplicemente il più spettacolare spara spara dell'universo.

darklight CONFLICT™

Il più bel simulatore di combattimento spaziale renderizzato che si sia mai visto sugli schermi.

by C.T.O.

http://www.cto.it

© 1997 Rage Software Ltd. Il logo Rage Software è un marchio depositato della Rage Software. Darklight Conflict, Electronic Arts e il logo Electronic Arts sono marchi depositati o marchi registrati della Electronic Arts negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Tutti i diritti riservati. SEGA e SEGA Saturn sono marchi depositati della Sega Enterprises Ltd. e PlayStation sono marchi depositati della Sony Entertainment Inc.

REVIEW

FIFA 4 SOCCER MANAGER

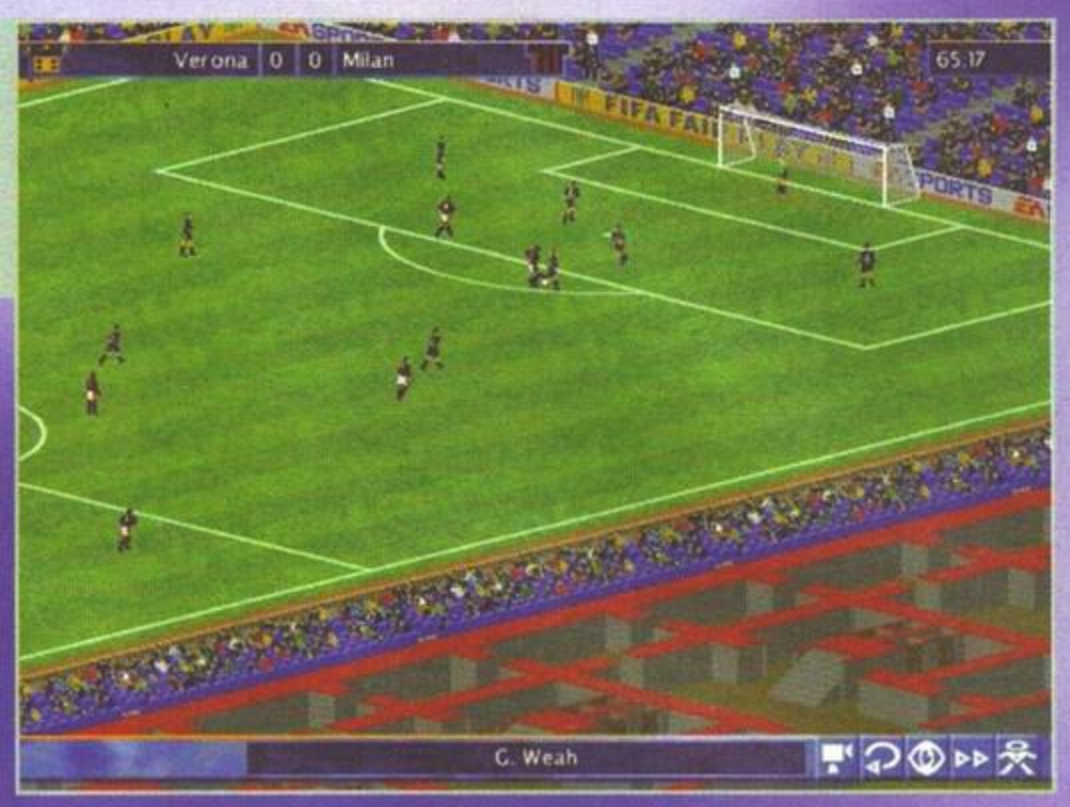
Dopo anni di esperienza nel settore degli arcade calcistici, l'EA Sport si lancia nell'ostico terreno delle simulazioni manageriali...

"Sono nato per fare l'allenatore, sei tu che non capisci il mio genio!": è con frasi come queste che il grande eremita (al secolo il Mao in esilio) si propone come il più classico esempio del critico calcistico made in Italy. In realtà, come spesso ci viene rinfacciato manco fosse una cosa della quale vergognarsi, il nostro è un popolo di poeti, navigatori, amanti e soprattutto calciatori e calciofili. Nel mondo videoludico questa nostra passione viene spesso appagata dai cosiddetti simulatori manageriali, quei giochi che ci permettono di dimostrare agli altri (e a noi stessi) quanto saremmo bravi alla guida di una squadra di calcio, nel ruolo dell'allenatore-dirigente. Nel marasma di questi titoli, però, c'è sempre da criticare questo o quell'aspetto, ed è incredibile come nessuno dei giochi che abbiamo avuto occasione di provare finora sintetizzi gli aspetti vincenti dei predecessori.

Certo, ad onore del vero c'è chi si è avvicinato di più all'eccellenza e chi meno, ma il manageriale definitivo non lo si è ancora visto (né purtroppo è alle porte...). Anticipando il risultato di questa recensione (tanto lo so che siete già andati a sbirciare voto e commento) posso dirvi che nemmeno FIFA Soccer Manager è riuscito nell'intento, quindi mettiamoci il cuore in pace e andiamo a vedere cosa c'è di buono e cosa invece non funziona nel gioco della EA Sport; per il resto, chi vivrà vedrà.

Cominciamo con una notizia lieta che, ne sono sicuro, sarà molto apprezzata dai CT virtuali: il gioco permette di scegliere la squadra da allenare (e quindi di conseguenza il campionato di appartenenza) tra ben 5 nazioni, e per ognuna di esse sono presenti tutte le divisioni principali, oltre ovviamente alle immancabili coppe europee e continentali.

Volete affrontare la classica Serie A italiana, l'ostica Premier League inglese, la Bundesliga tedesca, la Liga Spagnola o i campionati di Francia e Scozia? Beh, perché non provarli tutti? In fin dei conti è solo questione di tempo (nessuno vi impedisce di vergognarsi, il nostro è un popolo di poeti, navigatori, amanti e soprattutto calciatori e calciofili. Nel mondo videoludico questa nostra passione viene spesso appagata dai cosiddetti simulatori manageriali, quei giochi che ci permettono di dimostrare



Frammenti di una partita come un'altra: gli spalti non sono completamente pieni (e si vede), Weah prova a scodellare una papagna in porta, ma soprattutto Milan e Verona stanno ancora pareggiando al 65esimo... C'è qualcosa di diverso dalla realtà?

Costruire e ampliare lo stadio aiuta ad aumentare notevolmente gli incassi delle partite casalinghe, ma purtroppo quest'operazione richiede un grosso investimento...

Il calciomercato del dopo-Bosman impone che le squadre si mantengano continuamente alla ricerca dei migliori, se sperano di arrivare a conquistare un trofeo. Nella schermata dedicata all'acquisto giocatori dovrete cercare di ottenere il massimo (giocatore) al minimo (costo): buona fortuna!

Uno stadio ben costruito fornisce tutti i servizi per migliorare al massimo la permanenza di spettatori, ospiti e giornalisti: le concessioni permettono di fare questo e inoltre, se ben pianificate, possono aumentare le entrate della società.... Mica male!

Il rapporto di fine partita non è certo il massimo della completezza: ah i bei tempi delle pagelline...

FIFA 4 SOCCER MANAGER

"emigrare"). Fatta la scelta che si ritiene più appropriata, avremo finalmente il pieno controllo (o quasi) della società scelta.
L'attività di un buon allenatore si basa su alcune mansioni del quale egli si deve fare inevitabilmente carico; la prima, e più importante di esse, è la gestione della formazione titolare e della panchina. Un buon "mister" deve sapere scegliere fra i propri uomini considerando tantissimi fattori (modulo di gioco, stato di forma, abilità del giocatore, ecc.). In FIFA Soccer Manager è disponibile una gestione dello spogliatoio che ricorda, per certi versi, un altro manageriale recensito proprio il numero scorso: PC Calcio 5.0. In FSM, infatti, l'assegnazione delle maglie (così come molte altre funzioni) avviene tramite la classica tecnica del Drag & Drop (trascina e lascia), che permette di selezionare con facilità i giocatori da mandare in campo. Ovviamente, come si diceva prima, la scelta del giocatore dipende dalle sue qualità e dal suo stato di forma. Ogni calciatore infatti è descritto attraverso decine di caratteristiche, le quali sono riassunte, a salvaguardia della nostra sanità mentale, in pochi macro-attributi (concedetemi il termine): statistiche (una media delle qualità), ruolo (la capacità di giocare nella posizione assegnata), forma, morale ed energia. Molti di questi valori cambieranno in relazione alle nostre decisioni: in particolare, il ruolo è uno di quei valori che possiamo controllare facilmente. Se avete presente altri manageriali classici (faccio un nome su tutti, Championship Manager/Scudetto) saprete che normalmente in questi giochi non era possibile cambiare il ruolo di un giocatore. Certo, far giocare un difensore a centrocampo è sempre stato possibile (vorrei anche vedere!), ma come si poteva sapere quanto quel calciatore potesse esprimersi nel suo nuovo ruolo? In FSM tutto questo è risolto da una semplice menu a tendina: basta cliccare sul ruolo di un giocatore, ad esempio un mediano centrale, per vedere come si modifica il suo valore nei vari ruoli diversi dall'originale. Semplice e funzionale.
Un buon allenatore, però, oltre a sapere mettere insieme una squadra degna di questo nome, deve anche gestire e migliorare l'efficienza dei suoi sottoposti: la maniera più semplice per fare questo è pianificare alla perfezione gli allenamenti durante l'arco

IL BIGINO DEL BUON ALLENATORE

Ecco un piccolo riassunto delle quattro sezioni fondamentali di Fifa Soccer Manager, dedicato a tutti quelli che si perdono tra le icone del desktop: figuriamoci poi in questa giungla di pulsanti e opzioni...

SQUADRA: E' la sezione che permette di scegliere la formazione, la tattica di gioco e la programmazione degli allenamenti. Sempre in questo menu è possibile cercare di acquistare altri giocatori e controllare le schede personali dei propri gioiellini.

MANUTENZIONE: La sezione dedicata alla costruzione e all'ampliamento dello stadio e alla cura del terreno di gioco: utile se si hanno i soldi necessari a costruire, altrimenti dimenticatevelo almeno per la prima stagione...

FINANZE: Bilancio societario, magazzino merchandising, prestiti e concessioni per negozi e servizi allo stadio: in poche parole, tutto quello che è legato al dio denaro lo troverete in questo menu.

EVENTI: E' la sezione dedicata alle tabelle e ai grafici: tutto quello che vi potrebbe interessare su risultati nelle varie manifestazioni (campionati, coppe), rapporto dell'ultima partita disputata, analisi delle prestazioni della squadra e tanto altro ancora.

I messaggi come questi possono comparire da un momento all'altro: che sia un incidente di allenamento o una scappatella del giocatore, il risultato potrebbe essere devastante per la stagione della squadra...

Allenare i giocatori in maniera corretta permette di migliorarne il rendimento. Un consiglio: evitate di programmare una sessione di allenamento pesante (che non sia fisioterapia, per intenderci) il giorno prima di una partita...

Nel menu analisi si possono visionare i grafici riguardanti la stagione in corso.

Il replay è molto comodo e funzionale: è il miglior strumento per analizzare sconfitte e vittorie...

L'opzione per vedere "dal vivo" lo stadio non è uno di quei gadget che fanno urlare al miracolo, ma almeno lo stadio Meazza ha tutti e tre gli anelli...

La schermata della formazione permette di selezionare l'undici da mandare in campo e di controllare lo stato di forma di tutti i giocatori.

delle varie settimane, scegliendo quando cercare di migliorare le qualità difensive/offensive dei giocatori e quando invece concedergli delle sessioni di fisioterapia o addirittura di totale riposo. Occhio a non esagerare, però: ricordatevi quel detto che dice "non fare agli altri quello che non vorresti fosse fatto a te"; insomma, usate queste opzioni con molta cautela, se non volete ritrovarvi con una squadra completamente spompa il giorno del match che vale una stagione.
Come dicevo all'inizio, i nostri compiti non sono quelli dell'allenatore classico, non almeno come lo intendiamo noi italiani, ma vanno oltre, fino a comprendere anche quelli di un dirigente e addirittura di un presidente (in pratica prendete Capello, aggiungeteci una parte di Galliani e una scorzina del Berlusca, agitate e servite fresco).
Ci servono soldi, se vogliamo permetterci gente come Ronaldo e Del Piero, e il modo migliore per aumentare l'introito è avere a disposizione uno stadio capiente e confortevole, magari che abbia più di un anello e dove la gente possa comprare tanti bei panini, bevande, magliette ecc. (abbiamo la concessione di tutti i servizi). Poi dovremo anche considerare il manto erboso, perché altrimenti si rischia di penalizzare il vostro team nelle partite casalinghe. Infine, una scelta oculata dei contratti e delle eventuali cessioni ci consentirà di sfoltire la rosa e recuperare qualche altro bel verdone (che ci tornerà utile per il calciomercato) e, se ancora i quattrini non dovessero bastarci, gli aguzzini delle banche sono sempre disponibili a darci un poco di credito, a patto che prima o poi si renda tutto il dovuto.
Bene, dopo avervi esposto tutto della sezione decisioni & tasti vari, come sempre il 95% di questo tipo di giochi, non mi rimane altro che parlarvi della partita vera e propria. A meno che non decidiate di lasciare la gestione del match al computer, e di ricevere quindi solamente il bollettino di guerra finale, FSM prevede che possiate godervi le gesta del vostro squadrone da due viste e di passare da una all'altra in qualsiasi momento del match.
La vista principale (chiamiamola così, per non confonderci) rappresenta il campo da un'angolazione in prospettiva, gradevole se volete veramente partecipare alle evoluzioni dei vostri fidati. In alternativa, è possibile controllare l'andamento dell'incontro da una visuale "alla Subbuteo": vista dall'alto e omini minuscoli, ottima per capire gli eventuali problemi tattici e per avere una visione totale del campo.
In qualsiasi momento della partita potremo chiamare una sostituzione (ritorneremo al menu della formazione e delle tattiche), o bloccare tutto e concentrarci sul praticissimo replay, che permette di rivedere le azioni evidenziando quelle che hanno portato ai gol.
Terminata la partita un breve (anche fin troppo) riepilogo riassumerà l'andamento della partita, indicando marcatori, ammoniti ed espulsi.
E con questo la parte oggettiva della recensione è terminata, quindi facciamo armi e bagagli e trasferiamoci alla colonnina del commento.

Massimo "NKZihno" Nichini

Le prestazioni di ogni giocatore sono riassunte dalla tabella "informazioni giocatori": meglio consultarla spesso, visto che sono le uniche informazioni sul reale rendimento del giocatore...

L'eredità di FIFA: a volte le "seconde maglie" non c'azzeccano nulla con quelle reali...

Con questa visuale è sicuramente più facile seguire e controllare l'efficacia delle tattiche di gioco e il rendimento dei giocatori: peccato si perdano completamente le evoluzioni dei nostri campioni. L'icona in alto a sinistra indica che abbiamo chiamato una sostituzione.

Devo essere sincero: quando la CTO (distributrice per l'Italia dei titoli EA) mi ha proposto di visionare la versione recensibile di Fifa Soccer Manager, ero molto ansioso di vedere il gioco, considerate le promettenti premesse. Ora, a conti fatti, non posso certo dirmi completamente soddisfatto, ma neanche il contrario. FSM è il classico manageriale, e come tale raggruppa elementi interessanti e positivi, a discapito di alcune sezioni lasciate un po' "per i fatti loro". Cominciamo a parlare dei pregi. Come avrete visto dalle foto, l'estetica del gioco made in EA è molto intrigante, considerando che questi programmi non possono, a causa della loro natura statica, non essere composti da una serie di menu e finestre di opzioni. In realtà ho apprezzato anche la grafica pulita ma abbastanza particolareggiata della partita vera e propria, quindi fine del discorso. Anche l'accompagnamento sonoro è più che discreto, per quanto il commento della partita avrebbe certamente giovato di migliori musiche d'accompagnamento. Per quanto riguarda il resto, diciamo che i menu sono ben organizzati ed esaurienti, ma in alcuni casi peccano di "sintesi": i resoconti sono stringatissimi e si sente la mancanza di cose come la classifica dei marcatori, le chiamate della nazionale e soprattutto i voti ai giocatori (vedi CM2). Altri aspetti non proprio esaltanti sono la gestione delle finanze (fin troppo caotica) e alcuni errori grossolani, come ad esempio le squalifiche che valgono sia in campionato che in coppa (sarò anche fissato ma questa proprio non l'ho mandata giù). Paragonare FSM ai suoi fratellini è come cercare di capire quale razza canina sia migliore delle altre: tutti hanno pregi e difetti che li rendono unici e consigliabili a un tipo di pubblico rispetto a un altro. dal mio punto di vista FSM è nato come un compromesso tra completezza e semplicità. Insomma, non ci sono troppe complicazioni tattiche, le partite sono belle a vedersi e abbastanza veloci da non diventare noiose (almeno a breve termine: è ovvio che dopo un po' si inizia a saltare le partite scontate, tipo Juventus Vs. Vattelapesca FC).
Se questo era l'obbiettivo, allora alla EA sono proprio riusciti a centrarlo, altrimenti sono comunque riusciti a mettere assieme un bel manageriale, magari un po' superficiale in alcune cose ma sicuramente "diverso" dai suoi colleghi. E poi potrebbe essere l'ultimo gioco di questo tipo a comprendere il grande capitan Baresi nella rosa del Milan: e scusatemi se è poco...

HARDWARE

Per giocare a FIFA Soccer Manager avrete bisogno di un computer decisamente accessibile. Il sistema minimo richiesto, infatti, non sembra dei più "elitari": Pentium 90 MHz, 16MB di RAM, lettore CD 2X (esistono ancora?), un mouse e (se ritenete necessario ascoltare le musiche e gli effetti sonori) una scheda sonora Sound Blaster o compatibile. Il gioco gira sotto Windows 95 e utilizza le DirectX, quindi regolatevi di conseguenza.

Interstate '76™

SIAMO NEL 1976...UN 1976 DIVERSO.

DAVANTI A TE SI ESTENDONO MIGLIA E MIGLIA DI DESERTO, QUELLO DEL SUD-EST AMERICANO. IL ROMBO ASSORDANTE DEL MOTORE SQUARCIA IL SILENZIO MENTRE PREMI CON DECISIONE SULL'ACCELERATORE.

E' TEMPO DI DARCI DENTRO!

IL TUO RUOLO: UN VIGILANTE DELLA STRADA.
IL TUO SCOPO: VENDICARE UNA MORTE.
IL TUO MEZZO: UNA PICARD PIRANHA.

Ti misuri con uno spietato mercenario, ANTONIO MALOCHIO, che si muove con il preciso compito di sabotare le ultime riserve strategiche di greggio. C'è chi ha provato a fermarlo... e ha pagato con la vita.

ADESSO TOCCA A TE, IN UN INFERNO CHE STA PER ESPLODERE!

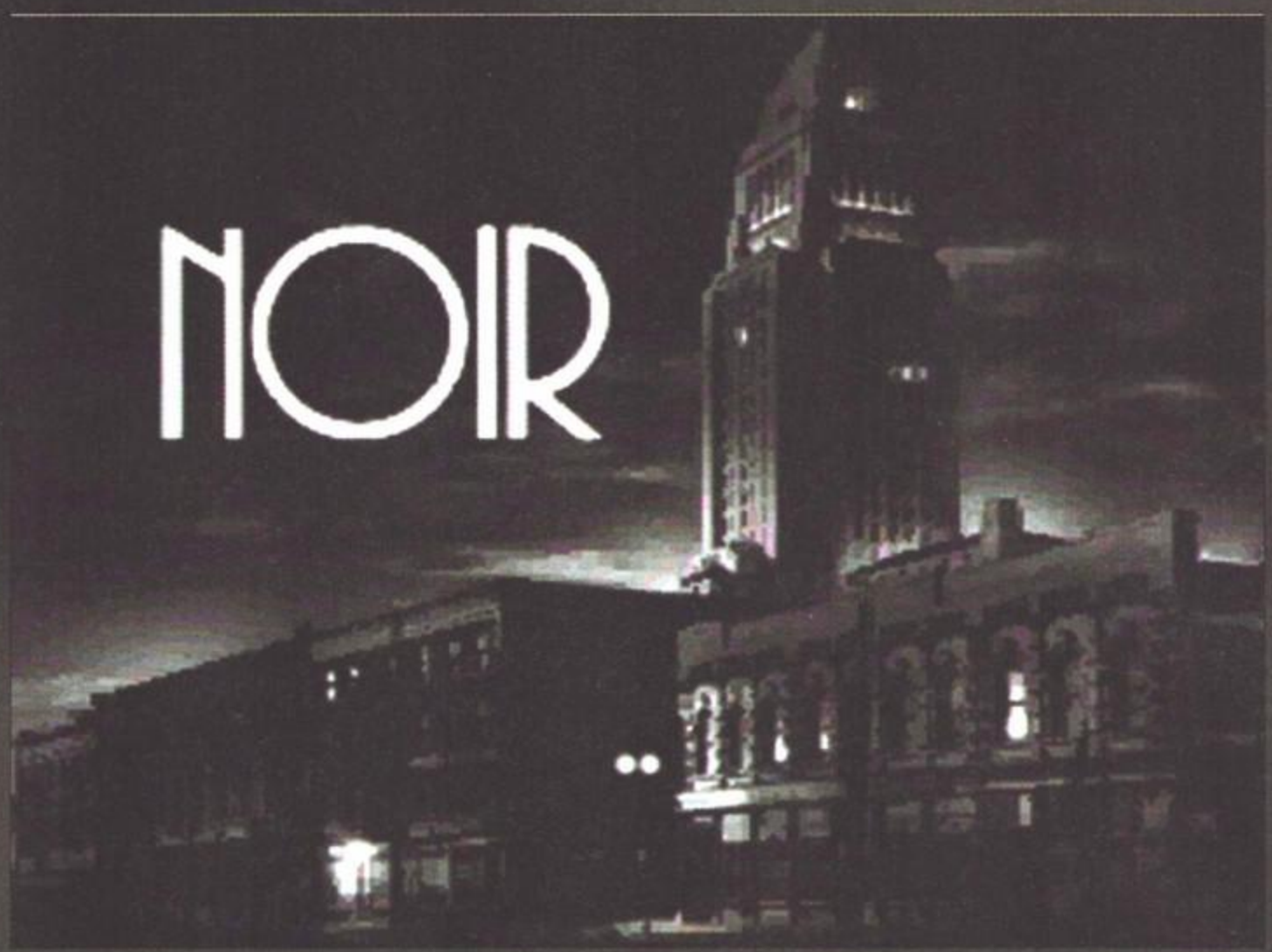
ACTIVISION IS A REGISTERED TRADEMARK AND INTERSTATE '76 IS A TRADEMARK OF ACTIVISION, INC. © 1997 ACTIVISION, INC.
ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER TRADEMARKS AND TRADE NAMES ARE THE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

Software&co
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

MANUALE IN ITALIANO
PC CD- ROM

REVIEW

NOIR



Sbirciare da dietro le tapparelle, oltre che un non so che di voyeuristico, dà anche l'opportunità di scoprire cose interessanti. Per la serie "Siamo tutti Guardoni"...

Nel cassetto della scrivania di Slayton si trovano diversi oggetti utili. Un esempio sono queste monetine che potrete utilizzare per telefonare. L'originale sistema di help, infatti, si basa su fantomatiche chiamate a un ipotetico informatore.

I "film neri" del dopoguerra statunitense approdano sui coloratissimi monitor dei nostri PC. Matrimonio impossibile? Forse, ma qualcuno dice di no...

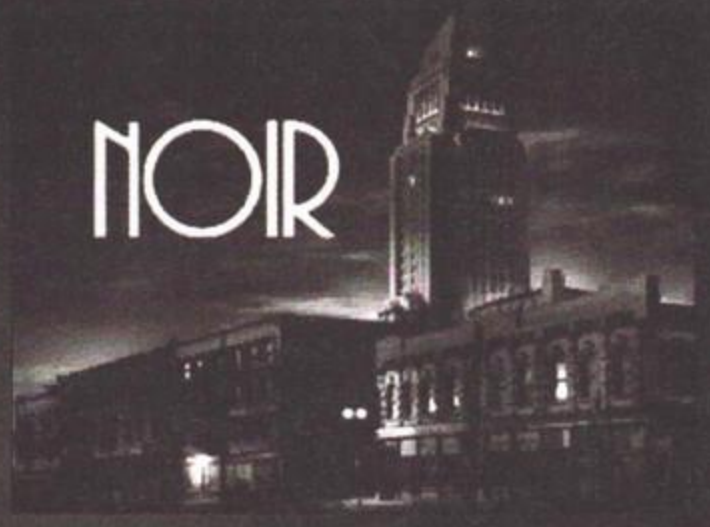
In effetti, abituati come siamo alla ricerca del maggior numero di colori, sfumature, dissolvenze e altre diaboliche trovate grafiche, fa un po' sensazione il fatto di trovarsi di fronte a un gioco interamente in bianco e nero. E' stata la stessa emozione provata al cinema con Schindler List, volutamente in bicromia per sottolineare un avvenimento così drammatico come la deportazione razziale e dare quel senso documentaristico, o comunque di vissuto, che è indispensabile per creare certe atmosfere. E il desiderio di ricreare proprio un ben preciso tipo di ambientazione è stata la molla scatenante che ha convinto i game designer della Cyberdreams a limitare ai toni di grigio la colorazione di questo titolo.

Noir vi riporterà indietro nel tempo, nella Los Angeles degli anni '40, calandovi in un thriller da brivido interamente realizzato in bianco e nero. L'ispirazione è proprio quella dei cosiddetti "film noir", genere particolarmente cupo e angosciante tipico dell'immediato dopo guerra (se volete saperne di più date un occhio al box dedicato che dovreste trovare sparso in queste pagine), e che ha contribuito non poco a creare vere e proprie figure mitiche, come l'Humphrey Bogart avvoltolato nell'impermeabile e accompagnato dall'immancabile sigaretta (niente paura, il Bossetti o Jacopo non c'entrano nulla con questo avvoltolamento e anche se ultimamente è facile vederli imbruttiti (su questo termine prima o poi faremo un'ampia dissertazione),

Ciascuna indagine è attentamente catalogata in apposite cartelle. Prima di iniziare qualsiasi ricerca dovrete per forza leggervi questi piccoli papiri.

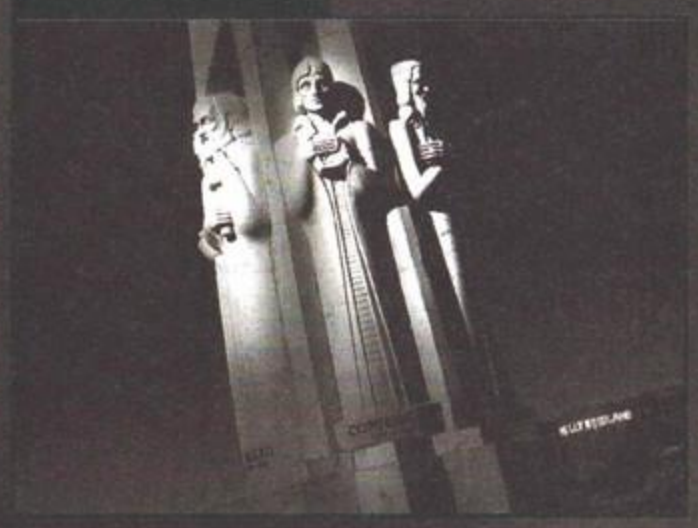
La città di notte ha sempre il suo fascino, ma state attenti a non farvi abbindolare da luci e locali perché siete a Los Angeles per risolvere un caso, non per divertirvi.

NOIR



Una visita all'osservatorio sarà indispensabile per la risoluzione del caso. Notate la scritta sulla collina: Hollywoodland, la citazione appare scontata...

Nella casa dei Winthrop riuscirete a scoprire un indizio importante origliando dietro la porta della cucina. L'ho sempre detto che maggiordomo e governante sapevano qualcosa...



con una sigaretta tra i denti, il carisma e lo spessore di una figura come quella citata è per il momento al sicuro, anche se i due mentecatti di cui sopra, se veramente in serata no, potrebbero davvero metterlo in crisi...).

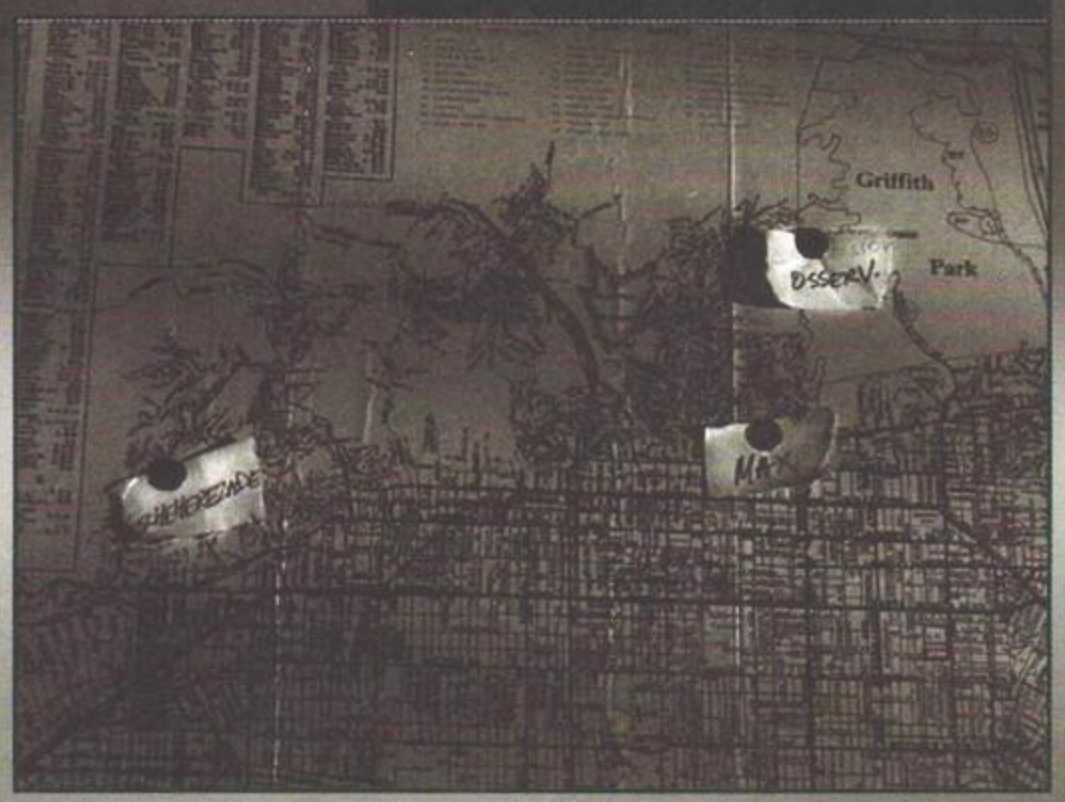
Comunque, tornando a noi e a questo Noir, cerchiamo di capire di che gioco si tratta e, soprattutto, cosa sarete chiamati a fare installando i due CD forniti nella confezione. Come i più attenti e i più smaliziati di voi avranno astutamente intuito sbirciando le foto qui attorno, Noir è un'avventura grafica di taglio cinematografico, con visuale in soggettiva. Non vedrete il vostro alter ego in pixel, tanto per intenderci, ma avrete davanti agli occhi lo scenario di gioco e gli altri personaggi implicati nella vicenda.

Essendo ispirato ai film "noir", un genere che potrebbe essere definito una via di mezzo tra un thriller giallo e un qualcosa di più cupo e angosciante, appare evidente come quest'ultimo lavoro partorito dalla Cyberdreams non sia proprio una di quelle avventure spensierate da affrontare con tutta la famiglia, strappando grasse risate ai presenti. L'umorismo e la demenzialità di altre realizzazioni che hanno decretato la fortuna delle avventure grafiche sembrano lontani anni luce e una buona dose di sangue freddo, oltre che un buon cervello, saranno le qualità richieste per risolvere il caso. O forse fari meglio a dire i casi, dato che in Noir potrete affrontare sei diverse indagini poliziesche.

Nei panni di un improvvisato investigatore, dovrete sostituire il detective Slayton, vostro fedele amico, misteriosamente scomparso dal suo studio. Per riuscire a far luce sull'intera vicenda avrete a disposizione alcune tracce da seguire e inizierete a indagare sui casi documentati nell'ufficio di Slayton. Al momento della scomparsa, infatti, il detective stava indagando su sei casi differenti. Risolvendo questi enigmi riuscirete poco a poco a ricostruire gli ultimi avvenimenti e a intuire quale fine abbia fatto il vostro amico.

Vi ritroverete, dunque, a vagare per una Los Angeles notturna, pericolosa e ostile, spostandovi da una locazione all'altra grazie a un taxi o altri mezzi di trasporto occasionali. Il sistema di spostamento è stato

I vari spostamenti per la città verranno decisi su questa mappa. Basterà selezionare la locazione desiderata e un teletrasporto (no, ovviamente scherzo) vi catapulterà sul luogo.



FILM IN BIANCO E... NOIR?

Il termine film noir, letteralmente "film nero", è stato coniato dai critici cinematografici francesi per descrivere il tono drammatico, cupo, forse anche un po' cinico, che pervadeva i film americani della seconda metà degli anni '40, così come emergeva dalle macerie fumanti della seconda guerra mondiale.

Prima di quel periodo, infatti, la maggior parte delle pellicole statunitensi erano state positive e ottimistiche, basate sull'eroismo e l'idealismo, valori questi respinti dalla filmografia del dopo guerra, riflettendo un po' quello che era lo stato d'animo della società.

Tipico di questo genere di film è l'andamento metaforico parallelo tra l'iter investigativo e la corruzione e il degrado sociale. Cupi omicidi, inganni psicologici, studi semi documentaristici sul crimine organizzato e la descrizione dell'appannata cultura sotterranea della vita urbana sono le caratteristiche salienti di questo genere.

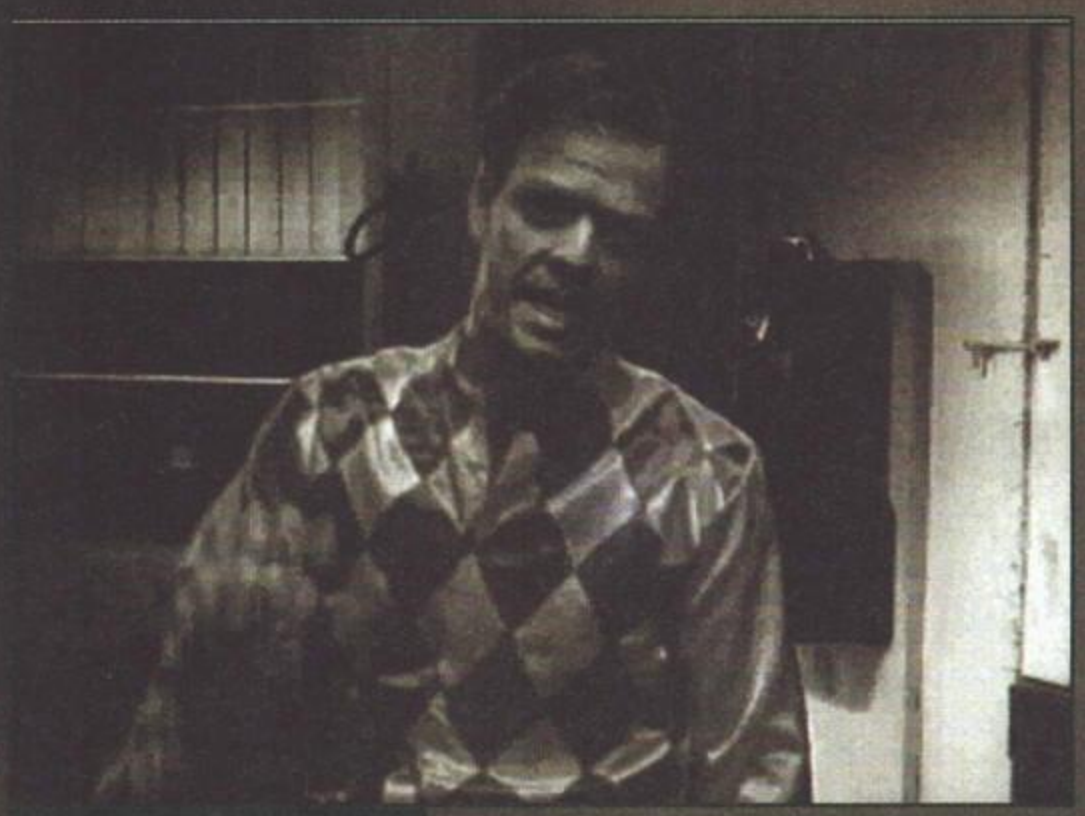
I motivi "noir" della paura, del sospetto, della torbida sensualità, delle donne doppiogiochiste, e delle minacciose fughe cittadine vengono trattati in film come Doppia Identità (1944), il celebre Il Grande Sonno (1946), Bacio Mortale (1955) e il notissimo Il Viale del Tramonto (1950).

La pellicola in bianco e nero consentiva, inoltre, di ricreare perfettamente quelle situazioni di angoscia e ambiguità, con giochi di luci e ombre, riprese generalmente notturne, obiettivi grandangolari, profonde inquadrature e primi piani estremi e distorti: persone anche innocenti diventano colpevoli solo grazie a un sapiente uso della televcamera.

Non sempre il mestiere del detective porta a compiere azioni lecite. In questo caso siamo penetrati di soppiatto in una casa e, armati di torcia, stiamo cercando un documento compromettente. Occhio agli scricchiolii sulle scale.

SEI INDAGINI AL PREZZO DI UNA

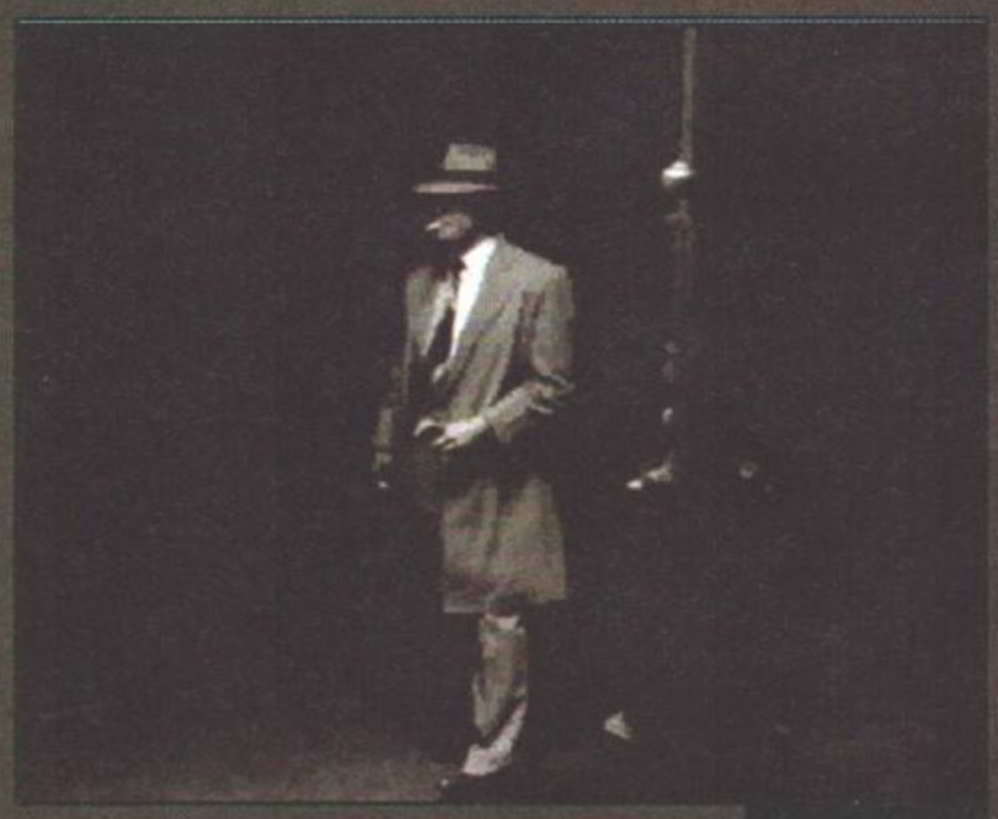
Come già menzionato nella recensione, in Noir avrete sei casi su cui indagare, in maniera indipendente l'uno dall'altro. Soltanto risolvendoli tutti riuscirete a fare luce sulla misteriosa scomparsa del detective Slayton.



I colloqui saranno costituiti da filmati in cui non potrete intervenire. Dimenticate quindi le diverse possibilità di botta e risposta di Monkey Island (a proposito, scaldate il mouse perché il terzo capitolo è in arrivo e sarà qualcosa di sconvolgente...).

semplificato al massimo, in modo da non distrarre il giocatore da quella che è la vicenda principale. Indicando le locazioni che volete raggiungere su una mappa, il taxista vi ci porterà direttamente e aspetterà che abbiate finito l'indagine per ricondurvi al vostro ufficio, che rappresenta poi una sorta di base da cui muoversi.
L'interfaccia di gioco è assai semplice e basterà solo qualche pressione del tasto sinistro del mouse per effettuare tutte le azioni possibili. Il puntatore, infatti, cambierà forma a seconda dell'azione da compiere e pertanto lo vedrete mutare da freccia direzionale a lente di ingrandimento (quando vorrete osservare o ispezionare qualcosa), a piccola mano (per aprire porte o per raccogliere oggetti). In particolare, per quanto concerne gli oggetti raccolti e il loro utilizzo, sappiate che non esiste un vero e proprio inventario e quando sarà necessario un determinato oggetto, questi diventerà automaticamente accessibile e utilizzabile.
Oltre all'interazione con fondali e oggetti, fondamentale sarà anche il parlare con i vari personaggi che incontrerete nel gioco, sia perché vi daranno utilissime informazioni (del resto siete degli investigatori privati, mica dei salumieri...) sia perché i loro racconti contribuiranno non poco a calarvi nella giusta atmosfera.
Importante sarà rinfrescare loro la memoria mostrando alcuni oggetti o tornando più volte a parlare con le stesse persone. I colloqui generalmente avvengono in maniera unilaterale, nel senso che sono una specie di monologhi filmati da parte degli npg.
L'avventura è corredata, infatti, da una serie di filmati che si alterneranno alle fasi di esplorazione vera e propria, aventi proprio il compito di accalappiare il giocatore e coinvolgerlo nella vicenda.
Tre livelli di difficoltà, un ricchissimo menu opzioni e una serie di hot key per attivare o disattivare vari parametri consentono di avere continuamente il controllo totale sul gioco, permettendo inoltre di personalizzare non poco l'intera avventura.
Scritto e diretto da Jeff Blyth, regista, soggettista e produttore, Noir ha molte caratteristiche che lo accomunano più a un film che a un videogioco. E questo è al tempo stesso un pregio e un difetto, ma ve ne parlerò più approfonditamente tra qualche riga nel commento finale. Asta luego e buone vacanze a tutti voi che leggete queste righe sotto il sole d'agosto, scritte da un tapino Duspa sotto una pioggia torrenziale di fine luglio. S'aribbeccamo a settembre...

Stefano "Du' Spaghi" Lisi



Un'immagine tratta dall'introduzione. I riferimenti a personaggi in impermeabile famosi saranno solo casuali?

La vita di un detective non è fatta solo di inseguimenti, sparatorie e indagini, e spesso una buona seduta riflessiva potrebbe aiutare a sgomberare la mente. E non solo...

Il taxi sarà il vostro mezzo di trasporto per eccellenza, anche se sarete costretti a servirvi anche di tram e filobus. Per non parlare di una certa carrozzella...

L'impatto iniziale con Noir non è stato dei più felici. Storicamente detesto, forse proprio per una questione genetica, tutti quei prodotti che possono essere fatti rientrare nell'assurda famiglia dei cosiddetti film interattivi. Si tratta, salvo rarissimi casi, di esperimenti mal riusciti che non hanno nulla, o quasi, né del film, né tantomeno di interattivo. Rimanere immobili davanti a uno schermo sul quale scorre un full motion video per diversi minuti, cliccare con il tasto sinistro del mouse e assistere nuovamente a un filmato che farebbe venire il latte alle ginocchia anche a un esagitato del calibro di Maurizio Mosca, non credo sia il massimo del divertimento e dell'interattività.
Comunque, e per fortuna, Noir appartiene a questo filone solo marginalmente, per cui ben presto si riescono ad apprezzare altri aspetti della realizzazione della Cyberdreams, primo tra tutti l'atmosfera di angoscia e tensione che il gioco riesce a ricreare abbastanza bene, complice anche la grafica volutamente in bianco e nero.
Ecco, da un punto di vista grafico il gioco non è malaccio, anche se ci si sarebbe potuto aspettare qualcosa in più dai filmati, sovente ridotti alle dimensioni di un francobollo. In molti casi si ha la sensazione di trovarsi dentro a un film giallo (o nero? Consultare l'apposito box per rendersene conto) e si riesce abbastanza a essere coinvolti nella vicenda. In tal senso ha sicuramente giovato l'idea di non strutturare il gioco in un'unica grande avventura, ma di dividerlo in sei indagini differenti, snellendo sia il lavoro investigativo, sia la pesantezza di una realizzazione che altrimenti avrebbe potuto essere snervante. Il fatto di poter affrontare i vari casi indipendentemente l'uno dall'altro non è cosa da poco, dato che evita le classiche frustrazioni da vicolo cieco. Se un'indagine ristagna, si può sempre passare a un'altra e magari dopo un po' si potrebbe avere l'intuizione giusta per tornare sulla vecchia pista.
Il sonoro merita un commento a parte dato che, anche se molte sezioni sono praticamente mute, sia le musiche sia i dialoghi sono ben fatti e contribuiscono non poco a creare la giusta atmosfera - aspetto questo supportato da un'adeguata localizzazione in italiano.
La longevità di un prodotto del genere è abbastanza soggettiva e appare vincolata all'esperienza dei giocatori. In tal senso, Noir non mi è sembrato un titolo particolarmente difficile, per cui chi non è molto esperto potrebbe trovarne giovamento. Nel contempo, però, alcuni casi sono più ostici da risolvere e pertanto anche gli avventurieri incalliti potrebbero trovare pane per i loro denti.
Insomma, pur non essendo un amante del genere, credo che Noir possa soddisfare una certa fascia di pubblico, magari persone affascinate dall'atmosfera dei film noir del dopo guerra o semplicemente stufe di aver a che fare con apprendisti pirati (per favore non siate blasfemi...) o con scalcinati playboy...

HARDWARE

Per vestire i panni del piccolo poliziotto basta che prendiate la metro dopo le 23:00. Per giocare a Noir, invece, avrete bisogno di un processore 486 DX2 66, equipaggiato con 8MB di RAM, lettore CD a doppia velocità e almeno 10MB di spazio libero su HD. Mouse e scheda sonora completano la dotazione hardware; per quanto concerne il software qualsiasi versione di Windows dalla 3.1 in poi va bene.

CARATTERISTICHE

Sei il Custode delle Prigioni e potrai avere al tuo comando molte specie diverse di mostri

Lotterai in prigioni sotterranee per espandere il proprio impero di creature malvage

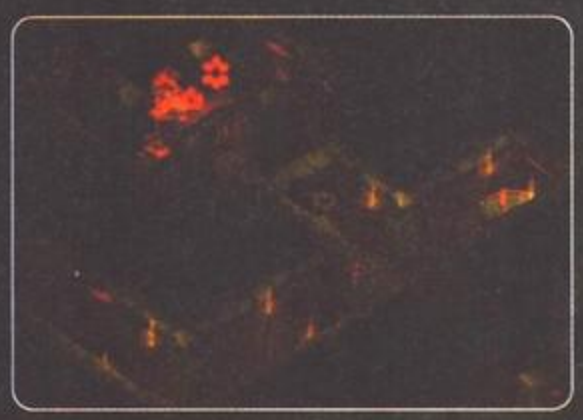
Numerosi livelli bonus nascosti

Potrai controllare tutti i mostri in prima persona

Uccidi e tortura molteplici varietà diverse di sventurati eroi

Goditi l'azione da diversi punti di vista

Ricerca fra numerosi incantesimi diabolici



Scegli fra diversi tipi di stanze per costruire il tuo mondo di tortura: camere, corridoi e sala delle armi

Prigioni create in 3-D estremamente dettagliate

Mostri sofisticati ed eroi dotati di intelligenza artificiale

CON DUNGEON KEEPER È INIZIATA L'ERA NELLA QUALE TUTTI POSSONO GIOCARE AD UN GIOCO DI RUOLO

Illuminazioni multiple in tempo reale per un'atmosfera carica di tensione

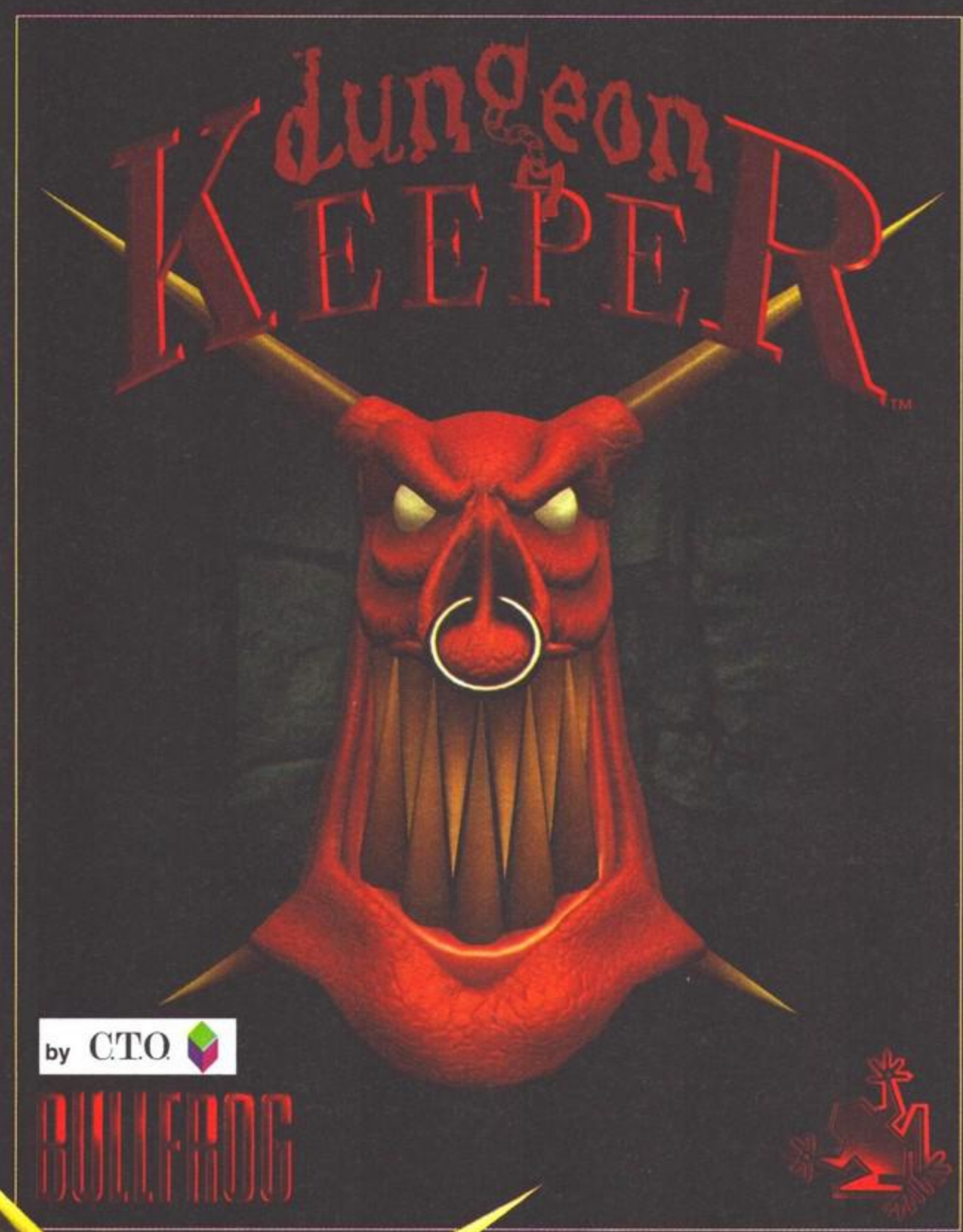
Combatti contro un'armata di Dungeon Keeper nemici, ciascuno diabolico quanto te

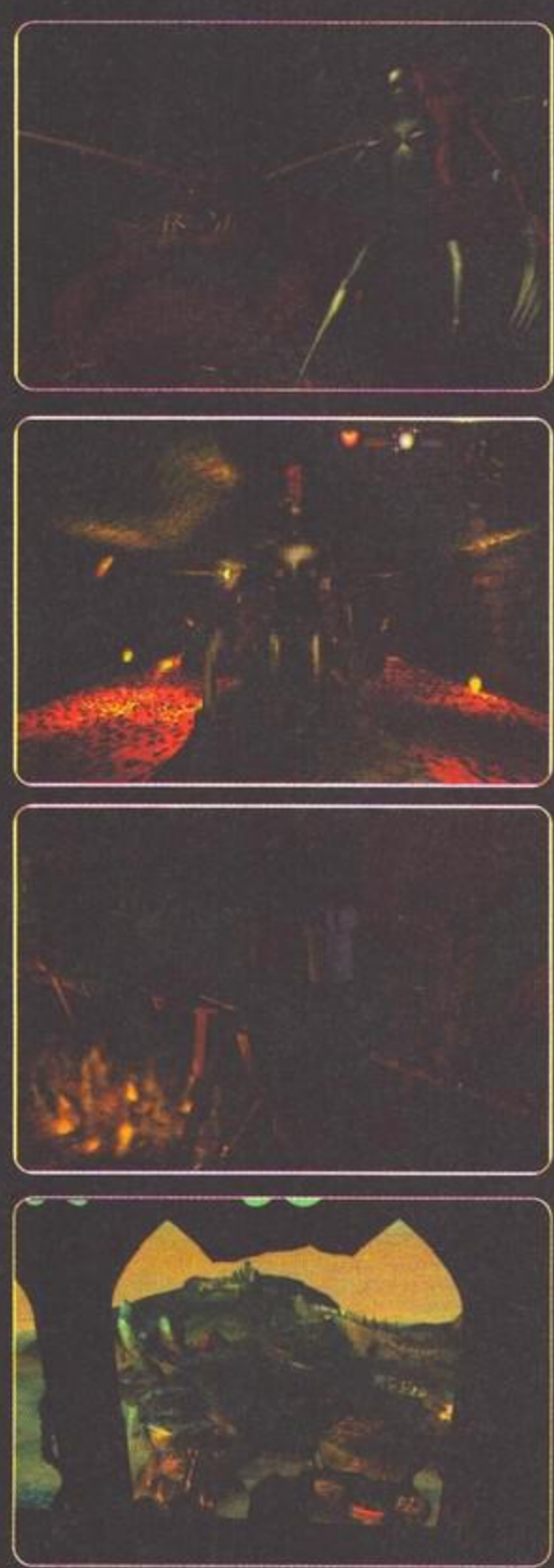
Possibilità di giocare in modalità multiplayer, incluso lo scontro all'ultimo sangue

by C.T.O.
http://www.cto.it
tel. 051.6167711

IL PIÙ ATTESO E RIVOLUZIONARIO GIOCO DELL'ANNO

DUNGEON KEEPER • BULLFROG





In una concezione assolutamente originale, sarai TU a divertirti nelle vesti di un crudele Custode delle Prigioni, a comandare un'armata di mostri totalmente assoggettati ai tuoi voleri. Crea il tuo impero sotterraneo, iniziando da un insignificante buco fino ad arrivare ad una vera e propria rete sotterranea di camere e corridoi. Distruggi tutti gli eroi che ti vorranno depredare, installando trappole e torture dove meno se lo aspettano e assoggetta gli abitanti dei regni di amore e pace al tuo impero del terrore.

ESSERE CATTIVI NON È MAI STATO COSÌ BELLO

Sito internet Bullfrog: www.bullfrog.co.uk

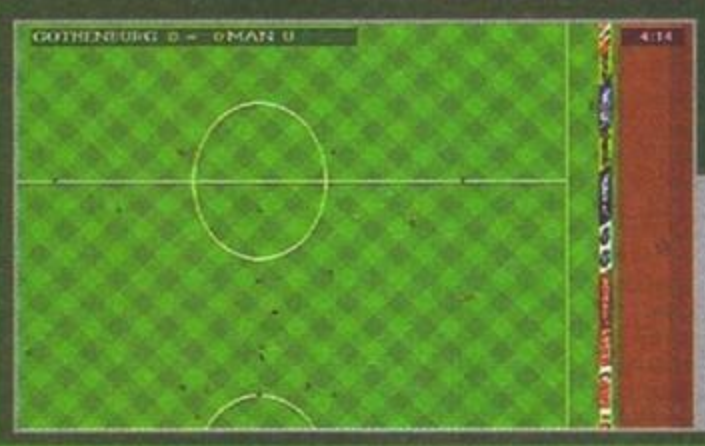
© 1997 Bullfrog Productions Ltd. Dungeon Keeper, Bullfrog e il logo Bullfrog sono marchi depositati o resistrati della Bullfrog Productions Ltd negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Tutti i diritti riservati.

"The Champioooooons, pa pa pa paaaaaa!"

Ecco una delle tante visuali di UEFA Champions League che si attiva automaticamente quando bisogna effettuare un calcio piazzato (una punizione, come in questo caso, oppure una rimessa dal fondo...).

Alcune delle animazioni di UEFA Champions League sono davvero eccellenti: in questa immagine potete intravedere il doppio passo "alla Zidane", anche se la foto non rende completamente giustizia al movimento...

Vorrei tanto farvi credere che sto scrivendo questa recensione prima della finale di Monaco, ma purtroppo non è così: l'ultimo capitolo di un'opera omnia cominciata a settembre si è concluso in novanta tragici minuti, talmente tragici che la Madama Butterfly di Puccini a confronto è sembrata una rappresentazione oratoriale.



Ecco la classica visuale a volo di uccello (anche se in questo caso bisognerebbe dire "via satellite") che ci ha fatto impazzire coi primi Kick Off: per fortuna si può zoomare...

I replay sono abbastanza suggestivi e comunque il cambio di inquadrature permette di goderseli al meglio.

Comunque sia, sarei un bugiardo a dire che non soffro ancora adesso per la cocente, quanto immeritata, sconfitta maturata contro il Borussia Dortmund (che tra presagi, leggi dei grandi numeri e tutto quanto potesse fare statistica, prima o poi ce l'avrebbe piazzato allegramente nel di dietro...)(è bastato un editoriale... NdSS).
Aldilà di queste amare considerazioni da tifoso, comunque non deluso, mi ritrovo qui a recensire la "nouvelle version" (si dirà così? Mah, Zizou, aiutami tu...) di UEFA Champions League della Krisalis, pubblicato dalla Philips Media e apparso per la prima volta la passata stagione.
Sinceramente non mi ricordo precisamente come diavolo si presentasse il vecchio UEFA Champions League, anche se sono convinto che, con molta probabilità, fosse ben peggiore del nuovo episodio che

L'ho già detto nella recensione e mi ripeto in questa didascalia: oltre alle sedici squadre partecipanti alla Champions League edizione 96-97, si potrà scegliere se disputare anche delle partite tra nazionali.

Le inquadrature delle telecamere presenti sono talmente tante che si può addirittura arrivare a risultati di questo tipo: certo, converrete con me che questa non sia la visuale più adatta per potere giocare, ma bisogna ammettere che lo scorcio dello stadio di Goteborg è davvero bello.

Malgrado la Caporetto dignitosa di Monaco di Baviera, mi sembra che non ci sia proprio nulla da aggiungere davanti all'imponenza e alla maestosità di questa formazione: Vladimir e Alen, rimarrete nei nostri cuori...

mi accingo ad analizzare, ma di questo ne parlerò nel commento.
Dopo che si è scelto quale tipo di installazione si intende effettuare, UEFA Champions League parte con un filmato da brividi, in cui si possono rivedere e gustare alcuni momenti delle partite della Champions League che hanno fatto la storia, oltre a parecchi primi piani dei campioni che l'hanno animata, come Romario (ve lo ricordate lo splendido gol contro il Milan quando il brasiliano giocava ancora nel PSV Eindhoven?), Ginola (ve la ricordate la traversa stampata a San Siro sempre contro il Milan quando militava ancora nel Paris Saint Germain?), Papin, Vialli, Klinsmann e compagnia bella.
Insomma, come inizio non c'è davvero che dire, una presentazione coi fiocchi. Terminato il filmatino (gran bella compressione...), ci si ritrova davanti al canonico menu dal quale è possibile accedere alle diverse competizioni implementate che, fortunatamente, non riguardano solo le sedici squadre della edizione appena conclusa, ma anche le nazionali dei paesi di tutto il mondo.
Una cosa che salta subito all'occhio è l'editor che consente all'utente di potere modificare le squadre già esistenti o di crearne delle nuove da zero (disegnando la divisa casalinga o da trasferta, creando gli attributi fisici e le abilità dei giocatori, personalizzando le maglie e così via: potete vederne un esempio in una didascalia...), caratteristica importantissima comune a pochissime simulazione calcistiche.
Sì, ma il gioco vero e proprio come è, vi starete sicuramente chiedendo? Beh, che ci crediate o no, l'ottima presentazione del prodotto è vanificata dalla pessima realizzazione della sezione arcade, ma per questo troverete ulteriori ragguagli nel commento. Per il momento mi limito a dire che la visuale di default ricorda molto i giochi bidimensionali che imperversavano qualche anno fa ma, per non rimanere legati a un unico schema, i programmatori della Krisalis (gli inventori del mitico TactiGrid, lanciato col vetusto Manchester United...) hanno messo a disposizione una vasta gamma di visuali dalle quali scegliere: inutile dire che la visuale migliore rimane generalmente quella iniziale.
Per quanto riguarda il sistema di controllo, non è stata apportata alcuna sensibile modifica agli standard cui siamo abituati, almeno su PC: un tasto per il passaggio, un per il tiro e dei colpi speciali ottenibili con la pressione di entrambi.
Non ero assolutamente prevenuto nei confronti di UEFA Champions League ma, per quanto mi sia sforzato, non ho trovato dei punti di forza oltre all'editor: il che mi sembra un po' pochino, no?

Andrea "Gianluca Torna!" Della Calce

Ecco i logo delle sedici partecipanti alla Champions League.

Se la vostra squadra non dovesse essere presente tra le sedici iscritte alla competizione, quelli della Krisalis hanno ben pensato di mettere a disposizione dei tifosi frustrati un editor decisamente interessante. Ogni riferimento è puramente casuale...

Gianluca Vialli: un uomo, una leggenda... Gianlucaaaa, torna in Italia!!!

Un'altra bella visuale di gioco, nella fattispecie quella che si attiva per le rimesse del portiere.

UEFA Champions League è un gioco di calcio che, rispetto a molti altri titoli del genere, offre alcune innovazioni rovinate da una realizzazione non del tutto soddisfacente, anche se, bisogna pure ammetterlo, alcuni elementi sono davvero preziosi ed elevano UEFA un gradino più in alto rispetto alla media.
Ma andiamo con ordine e cominciamo dalle notizie buone (sono un ottimista di natura...): la grafica non è malaccio e alcuni movimenti dei calciatori sono decisamente intriganti, riuscendo a fare immedesimare maggiormente il giocatore. In secondo luogo, ho finalmente avuto la possibilità di apprezzare un editor come si deve, ovvero totale. E' vero che il numero delle squadre che si possono creare in più rispetto alle sedici iscritte alla manifestazione 96/97 è limitato, ma va anche detto che le formazioni che possono essere formate sono personalizzabili in tutto e per tutto. Per contro, UEFA Champions League adotta un sistema di controllo davvero poco user-friendly, tanto da rendere abbastanza caotica e confusionaria l'intera azione di gioco: costruire la manovra non è certo una delle imprese più facili del mondo e, comunque sia, sono pochi i movimenti che si possono fare effettuare ai propri uomini. Un altro problema abbastanza fastidioso è che le squadre in campo non eseguono alcuno schema di gioco, non tengono le posizioni, non seguono le azioni imbastite dal giocatore: insomma, i calciatori in campo sembrano aggirarsi spaesati come gli zombie del buon Romero (il regista, non il programmatore...).
Il giudizio finale, quindi, non può che risultare compromesso da queste carenze dellá parte prettamente arcade...

HARDWARE

Perché UEFA Champions League giri decentemente basta un Pentium di fascia medio-bassa, visto e considerato che tutto il dettaglio grafico può essere configurato a proprio piacimento: chiaramente la bassa risoluzione rasenta il penoso.
Che altro dire? Beh, che vi ci vorranno almeno una ventina di mega liberi su hard disk per l'installazione minima e una settantina per la massima.

CD DEDICATO ITALIANO
STAR TREK®
GENERAZIONI™
DUE CAPITANI
UNA MINACCIA
QUALI SONO I TUOI ORDINI?
Star Trek® Generazioni™ è un gioco d'azione 3D che v'immergerà
in una frenetica avventura interamente basata sul successo cinematografico.
Ammirerete così la più dettagliata riproduzione 3D del mondo di Star Trek®
mai realizzata finora e vedrete molti spezzoni originali del film.
Per completare le 12 missioni dovrete superare ostacoli, trovare indizi,
risolvere dilemmi, collezionare oggetti e... combattere!
Un folle scienziato di nome Soran cercherà di rientrare nel Nexus,
il luogo della pace eterna, distruggendo Soli e milioni di vite.
DOVETE FERMARLO!!
DELPI
CD-ROM
PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO
REQUISITI TECNICI:
PENTIUM 90 Mhz,
WINDOWS™ 95,
LETTORE CD-ROM 4X, 16 Mb RAM,
10 Mb DI SPAZIO LIBERO SU HD,
MOUSE, TASTIERA E/O JOYSTICK,
SCHEDA AUDIO A 16 BIT COMPATIBILE
CON WINDOWS™ 95, SCHEDA SVGA
640X480 A 32000 COLORI.
MICROPROSE
TM, ® & © 1997 Paramount Pictures. Tutti i diritti riservati.
Star Trek e i relativi marchi sono marchi depositati dalla
Paramount Pictures. Microprose è autorizzata all'uso.
Microprose è un marchio registrato di Microprose Software, Inc.
Manuale e codice © 1997 Microprose Software, Inc. Tutti i diritti riservati.
Tutti gli altri marchi registrati sono di proprietà dei rispettivi titolari.
£ 99.900
Numero Verde
167-821177
Paramount
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: www.leaderspa.it
LEADER

REVIEW

CAPITALISM PLUS

Finalmente potrete sfogare tutta la vostra collera nei confronti dello zio Bill... A patto di aver già conseguito una laurea in Economia.

Il procedimento inarrestabile e devastante attraverso il quale ogni mese mi sento di poter dichiarare, senza alcuna punta di vergogna, di non aver mai avuto così poca voglia di lavorare, è ormai in irreversibile fase avanzata, tanto è vero che sto prendendo in seria considerazione di andare a guadagnarmi il pane sotto qualche ponte. Non temete, non mi sto accingendo a tediarvi con i soliti discorsi sullo studio et similia, bensì voglio pronunciare un solo nome che dovrebbe schiarire le idee a tutti voi: WipeOut 2097. Penso che mai nella storia dei computer domestici un gioco abbia saputo coniugare tali straordinarie doti tecniche (in grado di annichilire clamorosamente anche le più potenti console sul mercato) e un divertimento assolutamente inaspettato per un gioco di guida; non si contano ormai più i campionati che ho disputato, miseramente persi a causa di una difficoltà che, seppur calibrata, si attesta su livelli praticamente imparagonabili a quella degli altri concorrenti. Se stavate cercando la killer application per 3DFX, sappiate che l'avete trovata: perfino quel mentecatto del Simonetti si è deciso ad acquistare la scheda, unitamente al capolavoro assoluto della Psygnosis.

La mia vocina della coscienza mi suggerisce che in queste pagine non devo parlarvi delle mie misere imprese videoludiche, bensì di un gioco dallo schema piuttosto complicato il quale, in onore dei tempi ormai lontani in cui nelle mie righe poco spazio lasciavo a divagazioni di sorta, mi costringe a una maratona del tutto necessaria per darvi la benché minima idea sulle sue potenzialità. Diversamente, infatti, dovreste vostro malgrado affidarvi unicamente al parere del vostro recensore *** (aggiungete l'aggettivo che più vi aggrada), senza avere molti elementi per formulare un vostro autonomo parere.

Capitalism Plus è un gioco manageriale il cui protagonista è un imprenditore affamato di denaro e di successo: il suo compito sarà quello di intraprendere l'attività di impresa che riterrà più consona in relazione al territorio nel quale deciderà di svolgere i suoi affari, con l'obiettivo di aumentare progressivamente il fatturato fino a dominare l'intero mercato. Sostanzialmente, il gioco ricrea un modello incredibilmente dettagliato di mercato all'interno del quale saranno necessarie indiscusse doti manageriali al fine di predominare sugli agguerriti avversari computerizzati.

Gli otto tutorial che vengono messi a disposizione del giocatore si rivelano eccezionalmente utili nella fase di apprendimento, anche se la lettura del manuale è pressoché indispensabile per padroneggiare alla perfezione l'interfaccia del gioco.

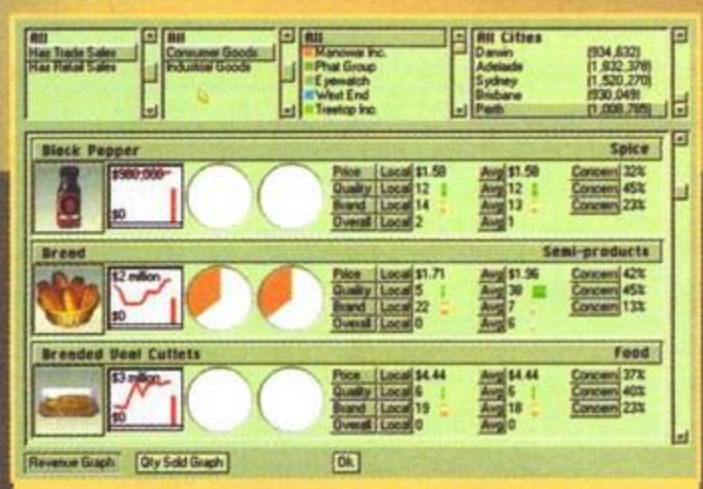
Inizialmente vi viene assegnato un capitale che dovrete impiegare nell'apertura di un'azienda, la quale potrà consistere in un supermercato, una fabbrica, una fattoria, una miniera o altro ancora: in base a questa prima decisione è chiaro che la vostra attività iniziale consisterà nel produrre beni di qualità più o meno elevata, nel commercializzare articoli acquistati dai fornitori o in quant'altro sarà necessario per aumentare il vostro giro di affari. Poiché ogni azienda richiede particolari operazioni che per essere descritte esaustivamente richiederebbero svariate pagine della rivista, mi limito a un esempio pratico che sarà sicuramente in grado di schiarirvi le idee molto più di un qualsivoglia trattato economico. Abbiamo appena aperto un supermercato e la scelta della zona si è rivelata abbastanza agevole: i soldi a nostra disposizione ci hanno infatti permesso di scegliere una porzione di territorio vicina al centro della città, in modo da incrementare notevolmente il numero di possibili frequentatori rispetto a una collocazione periferica dallo stesso. Immediatamente si pone il problema di acquistare qualche prodotto in modo da rivenderlo e a tal scopo ci affidiamo al porto: avendo a disposizione una scelta di cinque prodotti, scegliamo quello che a nostro avviso ha maggiori probabilità di sfondare nel mercato.

Ecco le nove cellule dell'azienda occupate a dovere: notate che dovete anche evidenziare i collegamenti fra le varie unità.

La flessibilità della fase di personalizzazione del gioco è notevole e contribuisce, fra le altre cose, a mantenere alto l'interesse anche dopo molte partite.

In alto a sinistra compare la piantina dello scenario nel quale si sta disputando questa partita, mentre a destra viene rappresentato un ingrandimento della zona selezionata; in basso possiamo notare un sommario rapporto sul centro di ricerca e su alcuni dei nostri prodotti commercializzati.

CAPITALISM PLUS



Questa è una delle dettagliatissime schermate che riassumono in modo molto chiaro l'andamento della nostra attività; in particolare, potete dare un'occhiata ai risultati ottenuti dai vari prodotti. Notate la possibilità di applicare numerosi filtri, in modo da effettuare confronti con la concorrenza o evidenziare solamente alcune tipologie di beni.

A questo punto sono necessarie un paio di precisazioni: anzitutto, sebbene la realtà rappresentata dal gioco sia decisamente complessa e ricca di dettagli, è chiaro che riuscire a gestire un supermercato che commercializzasse centinaia di articoli, come effettivamente avviene nella realtà, sarebbe risultato pressoché impossibile, oppure avrebbe richiesto dei compromessi che avrebbero snaturato notevolmente lo schema alla base di tutto, per cui i programmatori, pur lasciando un'ampia scelta di prodotti, hanno imposto un limite massimo di nove unità funzionali all'interno dell'azienda. Questo significa che per acquistare quattro articoli differenti sono necessarie altrettante unità di cui sopra e lo stesso dicasi per la vendita; non preoccupatevi: anche così il gioco si rivela estremamente complesso e vario, anzitutto perché nulla impedisce di aprire un numero pressoché infinito di aziende. Seconda precisazione: il numero di particolari relativi a ciascun prodotto ha dell'incredibile ed è significativo dell'impegno con cui si è voluto immergere il protagonista del gioco in una realtà aziendale estremamente complessa; ogni articolo è valutato in base ad alcuni parametri e cioè prezzo, qualità generale, marca (qualcosa commercializzato con un marchio blasonato ha maggiori probabilità di successo) e commento complessivo. Nel giudizio finale relativo a ciascun prodotto, ciascuno di questi fattori è ponderato in maniera differente: tanto per fare un esempio, mentre per un paio di scarpe conta molto di più la marca rispetto al prezzo, per un sapone è vero esattamente l'opposto. In base a queste considerazioni, appare chiaro che in taluni casi dovrete preoccuparvi di scegliere dei fornitori in grado di mettervi a disposizione prodotti di altissima qualità, mentre in altre circostanze avrete anzitutto il problema di contenere i costi di produzione e mantenere un'aggressiva politica dei prezzi. Come ho già detto, il numero di differenti prodotti contemplati in Capitalism Plus è decisamente soddisfacente (si va dal sapone alle CPU, dalle scarpe ai cosmetici), ma nulla vieta di utilizzare congiuntamente le materie prime in modo da ottenere bevande (alluminio+malto=birra) e altri interessanti composti.

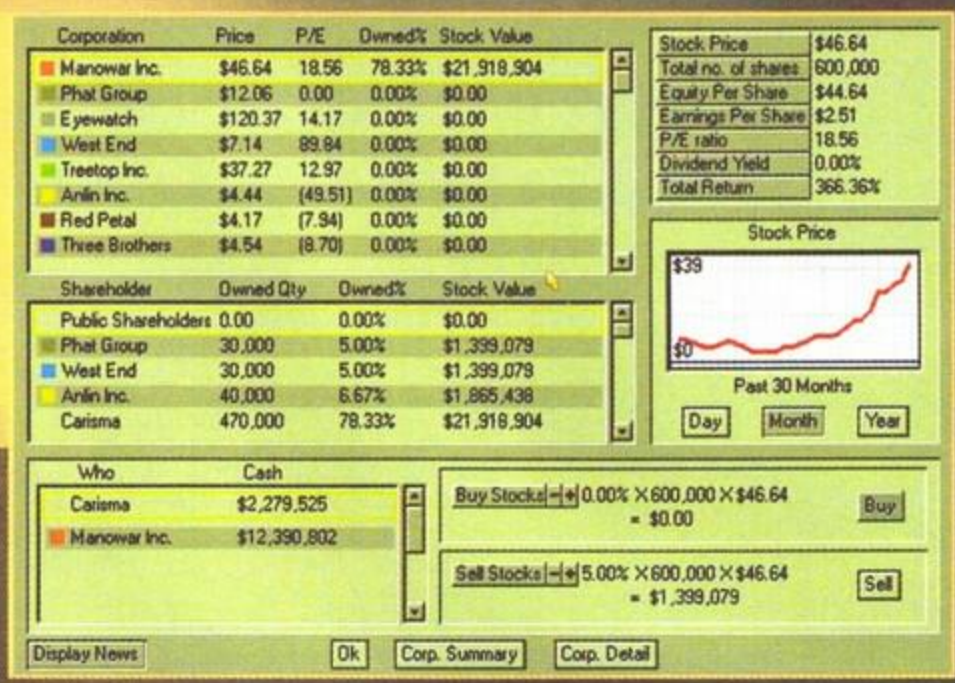
Non mi sembra nemmeno il caso di soffermarmi sul fatto che la distanza cui si trova da voi il vostro fornitore si ripercuote sul costo dei beni, per cui preoccupiamoci delle vendite dei nostri articoli, per influenzare le quali avrete a disposizione numerose scelte; cominciamo con la pubblicità: anzitutto dovrete decidere a quale media affidarvi (giornali, televisione) e in seguito dovrete destinare una parte dei vostri introiti ai cosiddetti spot. Considerate che, anche in questo caso, avrete a disposizione tabelle ultradettagliate che vi saranno di grande aiuto nel compiere la decisione più opportuna: potrete infatti ottenere dati relativi al grado di penetrazione della pubblicità presso il pubblico e molto altro ancora.

La vostra azienda risulta ormai florida, ma potete sempre decidere di espanderla investendo sulla ricerca e sviluppo, oppure sull'addestramento del personale, operazioni che avranno un sicuro tornaconto in un futuro più o meno prossimo.

Se il gioco fosse tutto qui, ci sarebbe già di che divertirsi ma niente di più; invece, Capitalism Plus mette a disposizione un mercato borsistico estremamente sofisticato, attraverso il quale possiamo investire nelle azioni degli altri concorrenti, immettere nuovi titoli rappresentativi di quote del capitale della nostra azienda e, in una parola, compiere tutte quelle operazioni alle quali mi sono da qualche tempo dedicato con successo anch'io (mi sto riferendo al mondo reale). Immaginate la vostra società composta da un certo numero di aziende: anche senza aver studiato fino alla nausea Diritto Commerciale (di cui ormai mi ritengo un grande esperto, giusto a cavallo dei giorni in cui effettuerò il secondo tentativo per passare il maledetto esame), tutti voi saprete che nelle assemblee ordinarie occorre la maggioranza dei voti, per cui se volete sopravvivere come imprenditore (cioè imporre tutte le vostre decisioni senza dovervi confrontare con una maggioranza di azionisti agguerriti) dovrete anzitutto conservare almeno il 50% delle azioni della vostra società. Nulla vi impedisce di effettuare la scalata di altri gruppi (anche se sono richiesti quantità di capitali assolutamente improponibili per i primi anni di attività): nel caso in cui disporrete della maggioranza assembleare di qualche altra società, potrete comandarla in tutto e per tutto come se si trattasse della vostra.

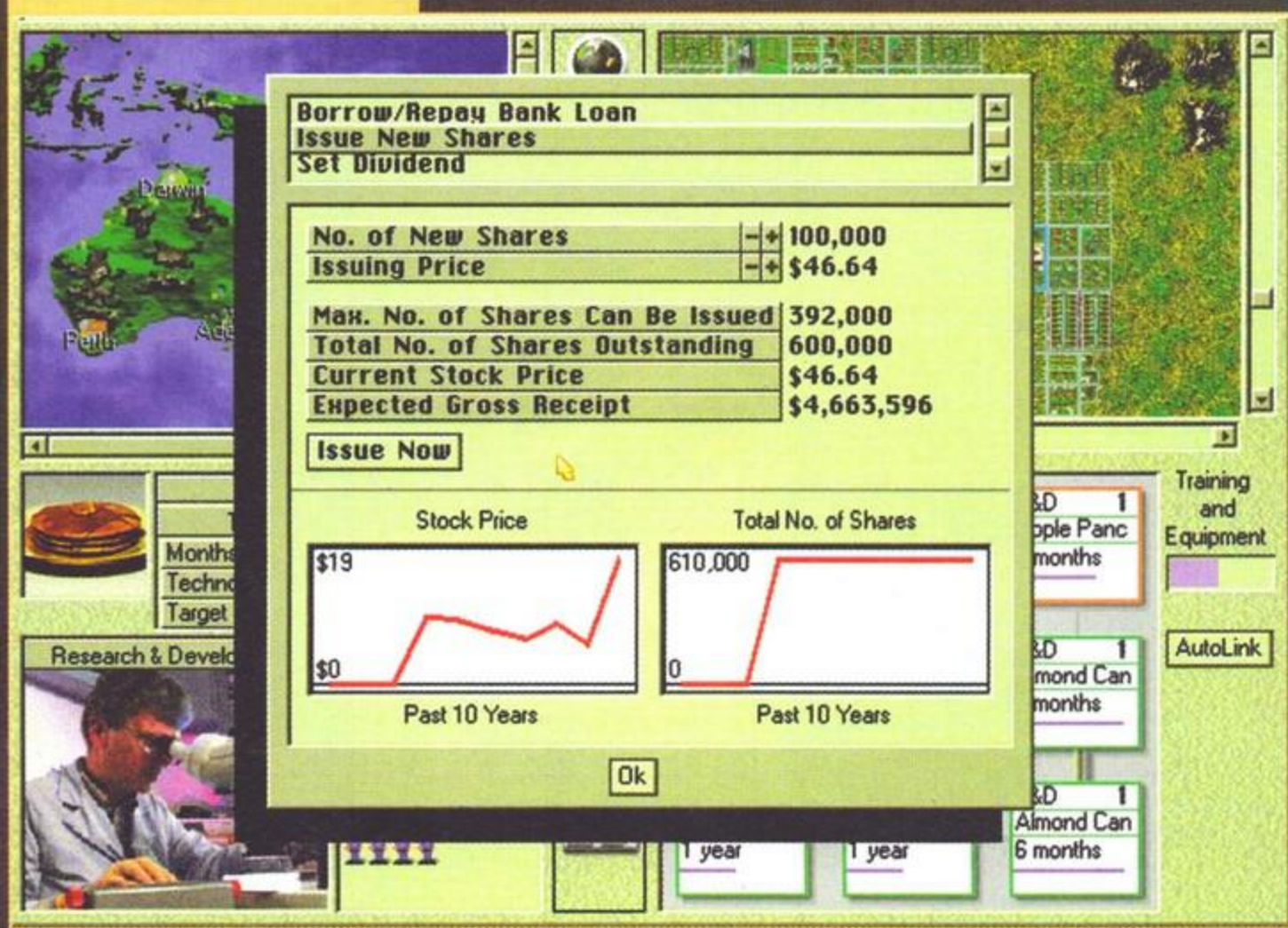
Affidarsi al mercato borsistico è un'operazione necessaria, sia per speculare sull'andamento di qualche particolare azione, sia per cercare di dominare l'intero mercato. Ammetto che molti di voi potrebbero spaventarsi di fronte a un tale, chiamiamolo così, obbligo, ma mi permetto di tranquillizzarvi: anzitutto non sono assolutamente necessarie parti-

Ci troviamo in borsa e le informazioni che ci vengono messe a disposizione consentono di ponderare a fondo un qualsiasi investimento che abbiamo in programma; se desiderate acquistare azioni di qualche altra società, fareste bene a esaminare approfonditamente i suoi risultati economici dell'ultimo esercizio: chissà che con un colpo di fortuna non riusciate a guadagnare notevoli cifre dalle vostre speculazioni!



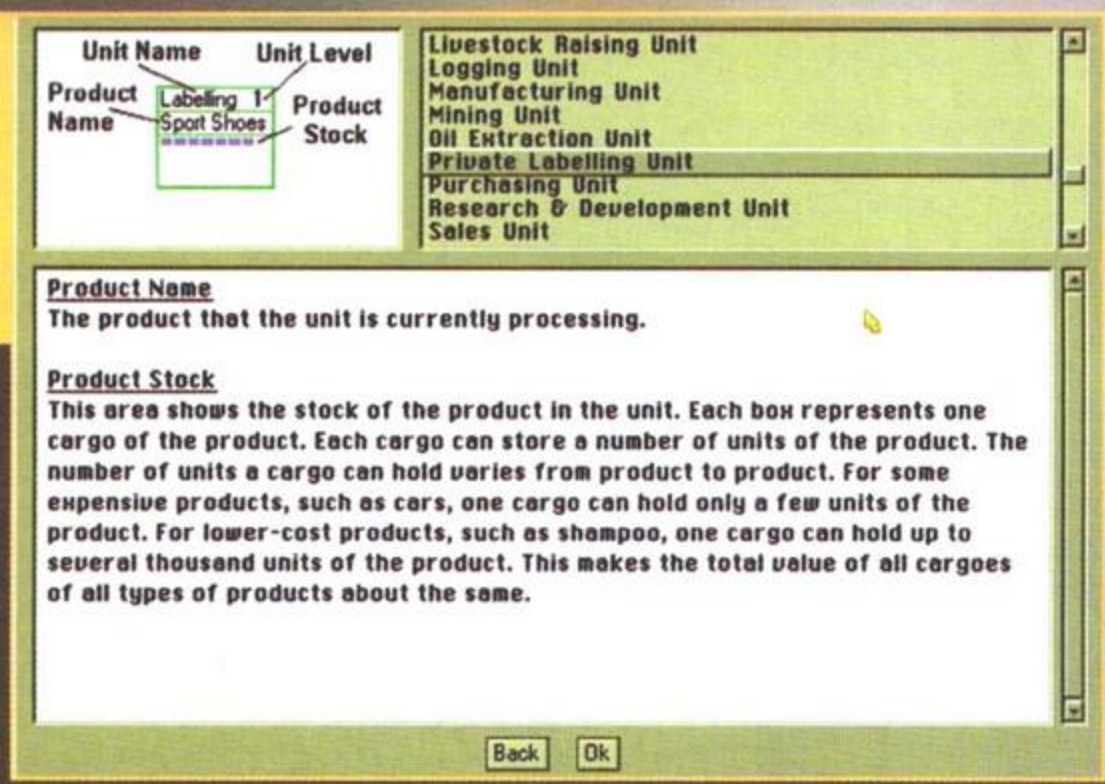
Se avete qualche dubbio riguardo alle caratteristiche dei prodotti presenti nel gioco, non dovete far altro che consultare questa sezione.

Stiamo per effettuare un aumento del capitale sociale a pagamento, operazione utile per rastrellare un po' di fondi dai pubblici risparmiatori, ma pericolosa in quanto, in seguito agli aumenti, potremmo non disporre più della maggioranza necessaria per effettuare tutte le delibere assembleari.



Probabilmente l'help on line è uno dei piatti forti del programma, ma se non siete soddisfatti considerate che il manuale viene addirittura fornito in formato Adobe Acrobat Reader 3.0

Nessun commento sulla foto che mi rappresenta in questa partita: non avevo nessuna voglia di scannerizzare una mia immagine e appiccicare il mio bel faccino al posto di quella tristezza, per cui...



colari conoscenze economiche per comportarsi decorosamente; inoltre, è sempre possibile ridurre al minimo le vostre apparizioni in borsa e concentrarsi su altri aspetti della propria attività manageriale. Dovendo giudicare questa sezione del gioco, che naturalmente si integra alla perfezione con le altre, mi sento di esprimere un giudizio poco meno che entusiastico: infatti, sebbene non siano implementate rigorosamente le norme borsistiche americane, operazioni praticamente illegali (come l'acquisto massiccio di proprie azioni, o l'effettuazione di frequenti offerte pubbliche d'acquisto) vengono di fatto impedite, per cui direi che il gioco rappresenta il migliore compromesso fra divertimento e realismo proprio di una simulazione borsistica, quale in effetti è.

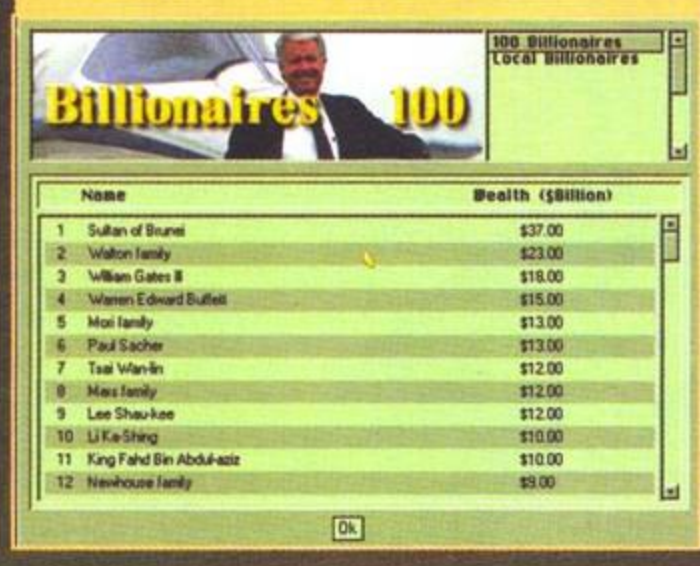
Col passare del tempo vi troverete a dover gestire un numero di aziende sempre crescente e in tal caso potreste scoraggiarvi a causa della difficoltà del compito: finché si ha a che fare con qualche supermercato, risulta piuttosto agevole preoccuparsi della scelta del miglior prezzo o della ricerca dei fornitori più competitivi, ma quando si deve gestire anche qualche fabbrica, un paio di aziende agricole e altro ancora, a meno di non dedicarsi al gioco per otto ore al giorno, difficilmente qualcuno riuscirebbe a mantenere il controllo della situazione. Ecco allora che vi si prospetta la possibilità di assumere un esperto del settore al quale delegare parte delle operazioni che ho appena descritto; in tal modo, potrete disinteressarvi parzialmente o totalmente dei problemi microeconomici e riuscirete a concentrarvi maggiormente sulle tattiche generali da adottare, quali e quanti stabilimenti aprire e via dicendo. Poiché avete a disposizione un folto elenco di possibili presidenti, ciascuno dei quali con precise caratteristiche che lo differenziano rispetto agli altri, non c'è dubbio che riuscirete agevolmente a trovare la persona che farà al caso vostro, sempre a patto di potergli pagare il cospicuo salario.

Chi sono i vostri avversari? Diversamente dai simulatori della Maxis, che dopo qualche giorno rischiano di venire a noia dal momento che, in pratica, si tratta di una sfida contro se stessi, in Capitalism Plus voi vi troverete a competere con imprenditori gestiti dal computer (o da giocatori umani nel caso di sfide condotte su Internet via e-mail), per cui risulta chiaro che ai livelli di difficoltà più difficili riuscire a predominare si rivelerà un'impresa decisamente impegnativa: starà a voi provare di avere davvero il fiuto degli affari e cercare, in modo tipicamente americano e quindi adottando ogni possibile tattica per vincere, di diventare uno degli uomini più ricchi del pianeta.

Prima di concludere, mi soffermo su un paio di elementi che mi hanno decisamente deliziato: anzitutto la possibilità di modificare lo scenario nel quale si svolgerà la competizione, che rende ogni partita incredibilmente diversa rispetto alle altre; inoltre, e soprattutto, il cospicuo numero di scenari che vengono messi a disposizione del giocatore, classificati in ordine crescente di difficoltà. È proprio dando un'occhiata a questi che ci si rende conto dell'estrema varietà che offre il titolo della Interactive Magic: in alcuni scenari dovremo effettuare una scalata al vertice del gruppo, in altri cercare di affermare un particolare prodotto, in altri ancora "dare una sveglia" a un mercato in fase di stasi... Una vera manna, insomma, per tutti coloro che hanno sempre ambito a gestire un'azienda, seppure per gioco.

Mauro Bossetti

Quando vedrete il vostro nome in questo elenco vorrà dire che la missione sarà completata...



Notate ancora una volta l'incredibile quantità di dati che è possibile visualizzare e i numerosi filtri che agevolano molto l'organizzazione delle informazioni.

Mai come in questo caso mi rendo conto del fatto che un semplice numero non è assolutamente in grado di riassumere le potenzialità di un gioco come Capitalism Plus, decisamente complesso ma in grado di garantire un divertimento senza pari. Non ci troviamo alle prese con un gioco di guida in cui, bene o male, tutti possono esprimere obiettivamente un opinione sul suo valore: il titolo della Interactive Magic è infatti dedicato a chi ambisce a gestire una società anche piuttosto complessa, non disdegnando di cimentarsi in speculazioni borsistiche e in pianificazioni strategiche ad ampio respiro. Se vi annoverate fra questo target, sappiate che il gioco è da considerarsi un must assoluto, dal momento che si differenzia dalle simulazioni della Maxis per la presenza di avversari più o meno agguerriti (a seconda del livello di difficoltà che sceglierete).

Il microcosmo che i programmatori hanno saputo ricreare è eccezionalmente soddisfacente e risulta particolarmente azzeccata l'idea di dotare l'azienda di un numero massimo di nove unità funzionali, come pure di limitare il range dei prodotti a svariate decine; infatti, poiché sono innumerevoli i fattori di cui si deve tener conto per ciascun bene, un massiccio sfoltimento delle centinaia di migliaia di articoli presenti sul mercato "reale" si è reso assolutamente indispensabile.

Anche la possibilità di impegnarsi in campagne pubblicitarie, come pure di delegare a un CEO la maggior parte delle responsabilità microeconomiche, non può far altro che rendere questo titolo un prodotto di grandissimo spessore; lo stesso dicasi per la presenza dei numerosi scenari, che sapranno mantenere molto alto l'interesse nei confronti del prodotto anche dopo numerose partite.

L'unica nota un po' dolente è rappresentato dall'interfaccia di comando, in alcuni casi un po' laboriosa e non molto intuitiva; anche la grafica poteva essere raffinata molto meglio, ma se consideriamo l'eccellente documentazione e i completi tutorial, in grado di agevolare notevolmente l'indispensabile fase di apprendimento e di metabolizzazione dei meccanismi, concluderei con un invito a tenere in seria considerazione l'acquisto di questo Capitalism Plus.

HARDWARE

Il gioco gira sia sotto DOS che sotto Windows: nel primo caso vi basterà, incredibile ma vero, un miserrimo 386DX/33 per potervi divertire, mentre il sistema operativo a finestre succhia molte più risorse, per cui si rivela indispensabile un DX2/66. Oltre a ciò vi serviranno una ventina di mega di hard disk, 8 mega di memoria (consigliati 16 per la versione Windows 95) e le solite frattaglie.

SLY, ARNOLD, BRUCE? STORIA VECCHIA, ORA CI SONO...

GUTS 'N' GARTERS in DNA DANGER

"Guts" Carter e Stacy "Garters" sono una coppia d'azione, sono armati fino ai denti e dediti all''azione pura. Sparano, distruggono, risolvono intricatissimi enigmi con una serie di scenari impressionanti: tutto per fermare un pazzo che pensa di poter distruggere il genere umano con armi biologiche. Non ha fatto i conti con GUTS 'N' GARTERS.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

CD-ROM

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PENTHIUM 90, (RACCOMANDATO PENTHIUM 133), 16 Mb RAM, LETTORE CD-ROM 2X, MOUSE, TASTIERA, SVGA.

£ 79.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: www.leaderspa.it

LEADER

REVIEW

EXTREME ASSAULT

Sono in molti a pensare che il realismo di un simulatore di volo pregiudichi in modo determinante il divertimento potenziale che questo può garantire; in tal caso, è tempo di dare un'occhiata all'ultima fatica della Blue Byte.

Non che io sia d'accordo con la prima parte del cappello introduttivo; tuttavia, avendo già discettato sull'argomento in occasione della recensione di F-16 che trovate in questo stesso numero, direi di passare al prossimo argomento dell'ordine del giorno. Mi trovo in uno di quei momenti di totale paralisi creativa, in cui ogni parola che potete leggere è stata cambiata, corretta, censurata e infine ripristinata (dalla clipboard di Windows) un'infinità di volte; di fianco a me si trova il grande (in senso dimensionale) Du Spaghi, completamente succube dello stereotipo che lo vede accanito con il lavoro in qualsiasi momento della giornata (adesso sono le due di un sabato notte qualsiasi; anzi, trattandosi del week-end di chiusura del numero, direi che è un sabato notte osceno). Max ballonzola stancamente da una stanza all'altra (mai capito come diavolo faccia a lavorare riuscendo, con periodicità inferiore al minuto, a cambiare continuamente luogo in cui soggiorna; evidentemente, ha nascosto a tutti di possedere il dono dell'ubiquità), mentre il Bossetti ha assunto da tempo il tipico sguardo imbruttito, a causa di una serie di eventi che lo stanno trascinando verso un pozzo di cui si fatica a intravedere il fatidico fondo. Infine ci sono io, entità che aleggia nell'aria entrando di tanto in tanto nel corpo del Bossetti (come in questo momento), esortandolo a lasciare da parte la consueta cortina di idiozie e immergersi nel lavoro.

Ritorniamo per un momento al cappello introduttivo: ricordo ancora quando redassi la preview di Extreme Assault, qualche mese addietro, evidenziando il fatto che il titolo avrebbe potuto interessare sia coloro i quali evitano i simulatori come la peste

Le esplosioni sono realizzate decisamente bene, sebbene i pixel siano delle dimensioni di un quaderno per gli appunti: e sì che abbiamo attivato l'alta risoluzione…

Ci troviamo all'interno della galleria del Monte Bianco col nostro mitico Sioux…

Ecco un bello scenario piuttosto lugubre: considerando l'estrema lentezza con cui si muove il nostro velivolo, le possibilità di subire un agguato da parte del nemico sono notevoli; per il momento, però, il radar ci segnala che tutto è tranquillo.

Dietro a quei palazzi si nascondono tanti bei carroarmati (o chi per loro) che non vedono l'ora di farci la festa: per fortuna il nostro urlo di guerra (un'imprecazione emessa a random, alla massima potenza possibile) li ha momentaneamente annichiliti.

(anche quelli imperniati su un elicottero, mezzo che assicura una spettacolarità dell'azione superiore a quella garantita da un qualsiasi caccia a reazione), sia tutti i giocatori desiderosi di un'interessante variazione sul tema. Mi riferisco naturalmente alla natura arcade del titolo della Blue Byte: a dire il vero però non pensavo che tale caratteristica avrebbe così pesantemente influenzato il gioco, ma di questo ne riparleremo nel commento.

Lasciamo da parte trama e ammennicoli vari: in Extreme Assault tutto quello che dovrete sapere è che vi trovate a bordo di un elicottero ben corazzato con l'obiettivo di sgominare i cattivoni di turno, che nell'occasione sono magnificamente interpretati da banditi e lestofanti di ogni risma. Di tanto in tanto vi troverete alle prese con un carroarmato, ma direi che le differenze fra i due mezzi sono decisamente minime, il che è tutto dire.

Fin dalla prima missione vi rendete conto che il gioco non è esattamente un compromesso fra un simulatore e un arcade; anzitutto il vostro mezzo può essere colpito numerose volte prima di essere abbattuto e nella parte superiore dello schermo compare una barra dell'energia che ricorda innumerevoli shoot'em-up da bar con cui abbiamo speso piccole fortune molti anni fa. È intuitivo che non tutti i colpi sparati dal nemico danneggino allo stesso modo, ma proseguiamo nella descrizione dei primi minuti di gioco; la grafica è carina e i 65000 colori sembrano sfruttati in maniera più che decorosa. Un paio di elicotteri ci stanno venendo addosso con la precisa intenzione di farci abortire prematuramente la nostra prima partita, quando noi abbiamo la bella pensata di schiantarci contro una montagna: game over? Macché, semplicemente ci viene tolta una quantità infinitesima di energia. Roba da ridere.

Non è necessario accumulare chissà quante ore di esperienza con Extreme Assault per poter esternare le considerazioni che seguono e questo per un duplice motivo: anzitutto lo schema di gioco è decisamente semplice (mi riferisco alla complessità delle missioni), in secondo luogo, dopo qualche missione si è già visto praticamente tutto quello che c'è da vedere. Per quanto riguarda la manovrabilità del mezzo, ricordo ancora che la press-release sbandierava il fatto che, per pilotare il temibile elicottero, non sarebbe stata necessaria alcuna capacità particolare, in riferimento al fatto che i simulatori come l'Apache Longbow hanno mostrato a tutti quanto sia difficile pilotare un ammasso d'acciaio sostenuto nell'aria da qualche elica; a posteriori, ho trovato l'annotazione decisamente fuori luogo, dal momento che per quanto ci riguarda le cose sono state semplificate all'estremo: con sette tasti potete fare praticamente tutto quello che volete, compreso addirittura lo strafe, cioè il tipico spostamento laterale che tutti coloro che hanno giocato almeno una volta ai titoli in soggettiva dovrebbero conoscere. Sostanzialmente, l'approccio corretto con questo gioco consiste nell'evitare di tenere in considerazione che ci si trova a bordo di un elicottero; tanto per dirne una, non è assolutamente possibile stabilire con la benché minima precisione la velocità di spostamento, per cui niente manovre evasive a elevata spettacolarità. Il top lo si raggiunge effettuando una miriade di atterraggi, come se niente fosse, unicamente per prendere di mira gli oggetti posti a terra.

Ricapitoliamo: più che un elicottero, il nostro mezzo sembra uno shuttle di Tie Fighter, al quale è consentito davvero di tutto (citiamo, fra le operazioni consentite, il volo a quota radente all'interno di gallerie e tunnel vari); la manovrabilità del velivolo è comunque decisamente limitata dal fatto che la velocità di spostamento è sempre la stessa e pertanto non ci si può sbizzarrire in chissà quali evoluzioni. Naturalmente non è presente un sistema di puntamento automatico, altrimenti le cose sarebbero state fin troppo semplici: per colpire un qualsiasi bersaglio è necessario puntare il proprio muso verso l'oggetto e in seguito aprire il fuoco; da ciò ne consegue che colpire gli oggetti a terra è un'operazione semplice, ma che richiede una precisa sequenza: anzitutto occorre portarsi a una certa distanza dagli stessi, a una quota bassissima; in seguito si dovrà avanzare e fare ripetutamente fuoco fino alla loro distruzione.

Avete indovinato cosa dovete fare di quei simpatici furgoncini? Sì? In questo caso sappiate che la stima che nutro nei vostri confronti è superiore addirittura a quella che nutro in me stesso.

Ecco un'immagine tratta dal briefing che ci viene proposto all'inizio di ogni missione: carino, ancorché totalmente privo di utilità (l'obiettivo consiste generalmente nel distruggere tutto ciò che si muove, fatta eccezione per dei prigionieri che compaiono di tanto in tanto e che devono essere salvati).

Questa è una foto tratta dalla primissima missione del gioco: sebbene ci si debba cimentare in un duello contro due elicotteri, la facilità delle operazioni è quasi offensiva.

Le visuali esterne sono ancora meno utili di quanto non risulti nei normali simulatori di volo: praticamente da evitare come la peste bubbonica (o come il cimurro... Aaah, come sono poetico, oggi).

Siamo già alla tragedia, nel senso che ho svuotato completamente la bisaccia dell'aneddotica riguardo alle didascalie.

La grafica non è davvero malaccio, soprattutto dal punto di vista delle sfumature.

Vedete quel ponte? Bene, considerate che è possibile passarci SOTTO, come se niente fosse... Probabilmente neanche un Tie Fighter ci sarebbe riuscito.

Per quanto riguarda il combattimento contro altri elicotteri, le cose sono rese più complicate dalla mobilità degli avversari, sebbene l'intelligenza di questi ultimi sia talmente bassa che viene da chiedersi se ci provano gusto a farsi bucherellare dalle nostre pallottole. A proposito di pallottole: inizialmente avrete a disposizione solo una sorta di mitraglietta, ma di tanto in tanto potrete ampliare il vostro arsenale con raggi laser e amenità simili; per far ciò è sufficiente raccogliere i bonus che alcuni nemici rilasciano una volta distrutti, tenendo presente che è possibile venire in possesso anche di preziose ricariche di energia.
I vari scenari in cui sono ambientate le vicende presentano una cospicua serie di missioni, organizzate in modo sequenziale:

Ecco un bel po' di armi e bonus vari, con cui potremo fare una bella cura ricostituente sia per il nostro arsenale che per gli scudi dell'elicottero.

tanto per fare un esempio, se in un particolare momento vi verrà ordinato di liberare l'entrata di un tunnel dalle forze poste a guardia dello stesso, nella missione successiva dovrete scorrazzare all'interno della galleria e proseguire nella vostra opera di distruzione. In ogni caso, sappiate che è previsto l'immancabile briefing, consistente in un breve filmato che illustra grosso modo gli obiettivi della specifica missione.
Dal punto di vista qualitativo è opportuno sottolineare che, una volta assuefatti all'impostazione arcade del gioco, non c'è davvero motivo di cui lamentarsi: i nemici basano la loro forza più sul numero che sulla raffinatezza delle tattiche (in particolare, gli elicotteri sembrano vagare senza meta lungo il perimetro dello scenario), la frenesia non è mai eccessiva e, in una parola, anche se non si prova la caratteristica curiosità di scoprire cosa viene dopo, si prova sempre il gusto di spingersi oltre e cimentarsi in missioni sempre più difficili.

Prima di concludere mi si impone una constatazione "esterna": come ogni recensione che si rispetti, anche questa verrà da me ricordata per alcuni particolari eventi ai quali essa si è legata indissolubilmente; cito le due ore di poker a cavallo della stesura dell'articolo (in cui sono riuscito a "incassare" una scala all'asso di cuori del Ricky, che aveva aperto al buio, trovandomi con una scala al kappa servito: trentacinque mila lire in meno, anche se il bilancio finale è di sostanziale pareggio), la certezza matematica di Max di chiudere questo numero fuori tempo massimo (probabilmente stabiliremo il record) e un Silvestri notevolmente infiacchito dall'iper-lavoro e dall'età (ehm, questa è meglio censurarla: non vorrei ritrovarmi sotto un ponte dall'oggi al domani. Come non detto)(ecco, "vola basso" che è meglio... NdSS).

Mauro Bossetti

Notate con quale indifferenza ci siamo spinti all'interno di una specie di garage: per la serie, la Pallottola Spuntata 8 e mezzo (e amblèt!).

PC

Mai come in questo caso ritengo necessario illustrarvi il procedimento "elucubrativo" attraverso il quale sono giunto a un giudizio sul gioco; in sede di preview, come ho già avuto modo di dire, mi ero fatto una precisa idea di Extreme Assault: pensavo cioè che mi sarei trovato alle prese con un apprezzabile incrocio fra un simulatore di elicottero e un frenetico arcade in cui, di tanto in tanto, occorreva far funzionare il proprio cervelletto per elaborare raffinate strategie e avere la meglio degli avversari. Il primo impatto con il gioco è stato a dir poco traumatico: ma come, l'elicottero ha una sola velocità di spostamento? Ma come, mi schianto contro una montagna e perdo solo una quantità infinitesima di energia?
Poi, una volta dimenticato che il mio velivolo dovrebbe essere un elicottero, e precisamente il Sioux AH-23 (dico dovrebbe, perché nemmeno fra mille anni un simile ammasso di ferraglia riuscirà a passare sotto ponti di dimensioni incredibilmente anguste, per non parlare dei viaggi all'interno di gallerie e tunnel assortiti) e che posso addirittura atterrare e far fuoco da quella posizione per colpire meglio i nemici, allora Extreme Assault si rivela per quello che è: uno shoot'em-up piuttosto carino, dalla grafica colorata e gradevole, non troppo frenetico ma in grado comunque di garantire del sano divertimento.
Non vedo molto la necessità del multi-player, comunque implementato: l'head to head mi sembra il caso di riservarlo a titoli ben più complessi.
Dal punto di vista tecnico non ci si può lamentare, anche se se siamo lontani anni luce da motori tipo il Voxel Space 2 della Novalogic (ma vi segnalo la presenza della versione per 3Dfx che fa veramente impressione: in senso positivo, ovviamente... NdSS); il sonoro è particolarmente azzeccato, ma a questo punto direi che avete tutti gli elementi in mano per stabilire se Extreme Assault è un gioco che fa per voi.

HARDWARE

Ed eccoci giunti al box più interessante di tutte le recensioni, il vero motivo per cui migliaia di lettori preferiscono TGM alla concorrenza: quello che indica i requisiti hardware necessari per veder girare il gioco decentemente. Potendo variare sia la risoluzione (bassa o VGA) che il numero dei colori (256 o 65000), direi che anche con un DX4/100 dovreste essere in grado di cavar qualcosa da questo Extreme Assault. A patto di avere un po' di spazio libero sull'hard disk, 8 mega di memoria, eccetera.

CD DEDICATO ITALIANO
AZIONE, STRATEGIA, COMBATTIMENTO
CONQUEST EARTH
I GIOVIANI ATTACCANO
GLI UMANI SI DIFENDONO
DA CHE PARTE STAI?
CD-ROM
PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO
REQUISITI TECNICI:
MINIMO: PENTIUM 90
O SUPERIORE, 16 Mb RAM,
SVGA, 40 Mb LIBERI SU HD,
LETTORE CD-ROM 4X
RACCOMANDATO: PENTIUM
166Mhz, 16 MB RAM, SVGA,
40 Mb LIBERI SU HD, CD-ROM 6X,
TASTIERA E MOUSE,
SOUNDBLASTER O COMPATIBILI.
£ 99.900
EIDOS
INTERACTIVE
Numero Verde
167-821177
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it
LEADER
DELPI TUTTI I MARCHI SONO R... DAI RISPETTIVI PROPRIE...

NEMESIS
The Wizardry Adventure

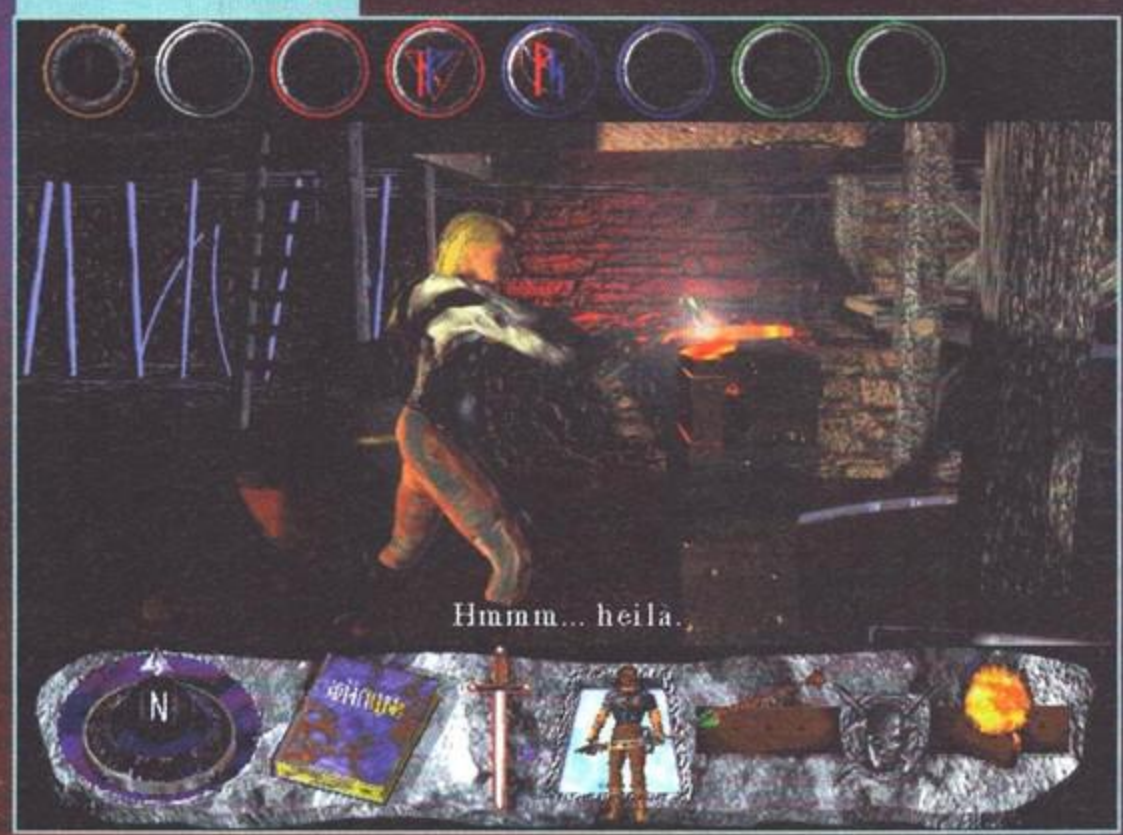
Nemesi. Colei che ristabilisce l'equilibrio e trionfa sui tiranni. Nel mondo reale non si vede mai, probabilmente ha troppo da fare con i videogiochi.

Non contento di aver spinto il tacchino umano sull'orlo del baratro, ora sto pure per lanciargli un incantesimo.

Un concetto affascinante, quello della "giustizia storica". Ha fatto da protagonista in moltissimi giochi e non vuole mancare questo appuntamento: il primo nato della nuova serie di Wizardry. Al contrario degli altri episodi, che sono dei giochi di ruolo nel senso puro del termine, ora la Sirtech esplora il regno delle avventure grafiche, mantenendo degli elementi di continuità con gli RPG per non spaesare il suo affezionato giocatore.

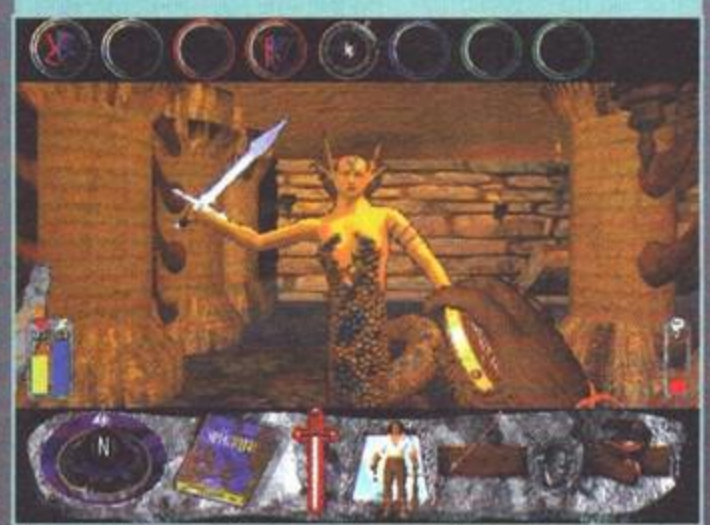
La storia di Nemesis nasce molto prima del vostro arrivo su questa terra, quando la civiltà oggi distrutta di Nithera era ancora nel pieno del suo splendore. Una grande città, Nithera, i cui abitanti erano talmente potenti da tenere stretti rapporti con creature che, al giorno d'oggi, sono solo descrizioni sui libri di storia. Non si sa se per sete di conoscenza o di onnipotenza, i maghi della città decisero di controllare l'energia magica che alimentava il loro potere. Forgiarono così sette talismani, destinati ciascuno a contenere un po' di quella forza che assicurava a Nithera la prosperità. Uno solo dei maghi si mostrò tanto saggio quant'era potente, creando un ottavo oggetto che sarebbe servito come ultima risorsa, in caso di problemi imprevisti. L'idea era buona, ma questo ottavo oggetto non servì mai a nulla. Al momento di combinare già i primi sei, infatti, l'energia fu troppo forte anche per tutti i maghi insieme. Risultato? Di Nithera, ora, non resta più niente. I pochi superstiti diffusero nel paese la leggenda dei talismani, e ci fu anche chi cercò di ritrovarli. Gamel, originario di Galican, ebbe successo e ne ritrovò cinque. Lui, che dei grandi maghi di Nithera aveva solo la passione, finì presto succube di tanto potere. Entrò in conflitto con gli uomini del suo casato e anche questa volta l'energia dei talismani ne determinò la distruzione. Il fratello di Gamel, Tieran, di ritorno da un soggiorno in terra straniera, seppe dalla gente di Galican cos'era successo e raccolse i cinque amuleti. Con la morte nel cuore li

Questo che vedete al lavoro alacremente è il fabbro di Galican. Non fatevi ingannare dall'articolo maschile: si tratta di una bella biondona!



L'enigma dello specchio è di una facilità offensiva: "E' visibile ma non lo si può afferrare, ovunque vi troviate..." Esatto, avete indovinato!

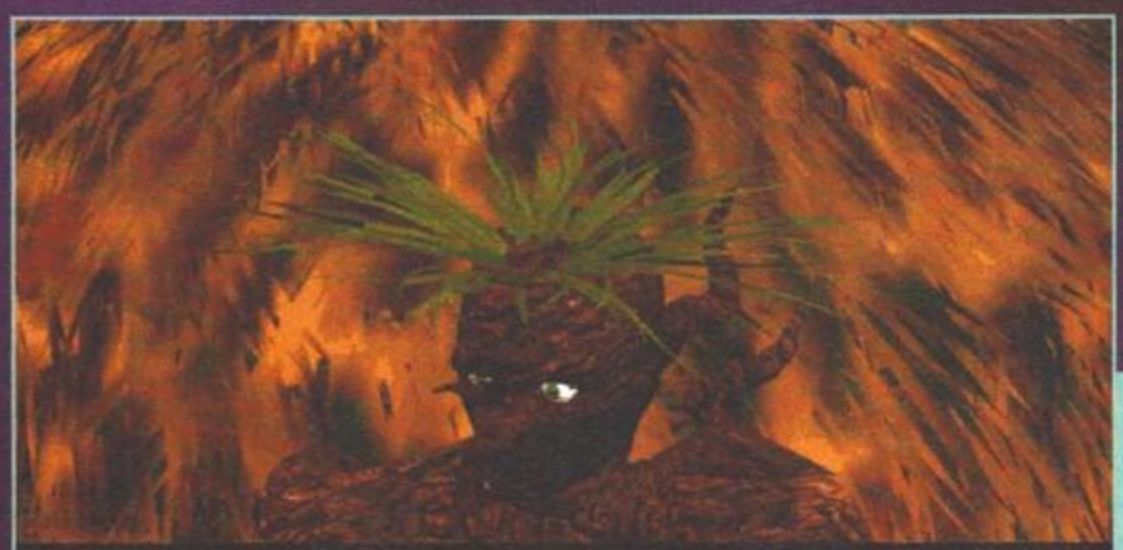
Prima di colpire i mostri aprono le braccia per caricare il colpo. Questo è il momento buono per trafiggerli.



NEMESIS
The ~~Wizardry~~ Adventure

affidò a un Protettore, che a sua volta li disperse in luoghi tanto distanti che sarebbe stato impossibile riunirli di nuovo. Sui protagonisti di questa storia, la documentazione del gioco è volutamente misteriosa. Personalmente ho chiarito giocando molti punti oscuri, ma dei dubbi ancora permangono. Suppongo che il Protettore sia lo stesso Tieran, e dicendolo non vi sto togliendo il gusto di scoprirlo da soli: anche la mia in fin dei conti è una supposizione. I prossimi giorni di gioco diranno se ho ragione o meno.
Ma voi, intesi come giocatori, che c'entrate in tutto questo? Beh, a Galican stanno succedendo strane cose e forse qualcuno, in cambio di soldi, sarà disposto ad assumere una guardia del corpo. Al collo indossate un amuleto. Non ricordate neanche più da chi l'avete avuto, è un bel gioiellino e vi fa sembrare importanti. Sulla strada per Galican, però, il terribile incontro: prima una macchia alta nel cielo, poi un'ombra alata che s'ingrandisce, infine due enormi artigli che vi sollevano da terra per trascinarvi lontano. Fortunatamente Rian, il saggio di Galican, assiste alla scena dall'orlo di un pontile e colpisce mortalmente il drago con una scarica magica. Piombate al suolo più morti che vivi. Una volta svegli, a Galican, Rian vi spiegherà che siete sopravvissuti per miracolo, e che l'amuleto che avete addosso lo attrae molto: di fattura nitheriana (parola di studioso), o così sembra. Nei sotterranei della casa del saggio entrerete in contatto con l'antica magia della civiltà estinta. Succede di rado, ed è un'ulteriore riprova che qualcosa di Nithera rivive in voi. Da qui in poi, la strada è segnata: percorrere le orme di chi in passato scoprì il segreto dei talismani, porre fine all'orrore che perseguita il villaggio, e scoprire il segreto dell'energia incontrollabile che distrusse l'antica civiltà.
Il villaggio stesso è abbastanza desolato, quasi tutti gli abitanti sono scappati. Restano un fabbro bionda (con la "a" finale) che starebbe meglio a sfilare per Valentino, il chierico Berenus e Griff, il classico ubriacone da taverna. Anche le zone limitrofe hanno a che fare con il mistero. Al limitare della palude c'è una funivia, per esempio, che conduce direttamente al monte dove si trova lo studio di Jaran, un discendente di Tieran. Nella zona della cripta è scomparso Tas, figlio di una delle famiglie "bene" del paese, e se provate ad andarci lo spettrale guardiano non vi accoglierà a braccia aperte. E poi c'è la foresta Taaraniana, dove si dice viva l'ultimo discendente del popolo degli Hargani, Krith. Loro sono i custodi di uno dei talismani.
Tutti questi ambienti da esplorare stanno sulla bellezza di cinque CD. Il party di avventurieri è composto da uno solo, voi stessi, con poche caratteristiche assegnate e non modificabili, al contrario delle tante solite. Nemesis è una "avventura ruolosa", più che un GDR vero e proprio. La tradizione di Wizardry impone di adottare il movimento a caselle, mentre i motori in realtime sono rimandati al prossimo episodio.
Il combattimento, quello sì, è completamente in tempo reale: potrete menare fendenti di taglio, punta e parare (perdete tempo a impararlo solo quando avrete uno scudo!), tutto comandato dal cursore per l'occasione tramutato in mirino. Si tratta di cliccare sul punto giusto del nemico al momento giusto, cioè quando è scoperto, e se l'attacco ha forza sufficiente la sua energia vitale scenderà.

Mi è sempre piaciuto guardare la luna. Peccato che i bordi, attraverso i quali la fissate, sono quelli della vostra tomba!



ma nessuno sa quant'è pericoloso.

Krith, l'ultimo rimasto degli Hargani. No, non ha un ananas in testa: è un uomo-albero.

Questa specie di minotauro è uno dei supercattivi del gioco. Ha un barile di punti-vita e una forza tremenda: per sconfiggerlo ho dovuto ricorrere al potere dei talismani.

LA PIU' GROSSA DELLE STREGONERIE

La serie di Wizardry è più famosa negli States che qui da noi. In particolare si dice che l'ultimo, Crusaders of the Dark Savant, sia l'RPG commerciale su computer con la più vasta area esplorativa di sempre. Questo senza contare i giochi "illimitati" come Rogue o Moria, ma si tratta ovviamente di un genere tutto diverso. Nel frattempo alla Sirtech stanno lavorando sull'ottavo capitolo. Di ufficiale si sa solo che potrete importare il party dal già citato Crusaders o da Bane of the Cosmic Forge (se c'è una cosa che mi piace di questa, sono i titoli!).

Per passare il dirupo oltre le sbarre c'è da usare quella rudimentale funivia. Peccato che non funzioni, ma da qualche parte c'è uno strumento fatto apposta. Attenzione ai testi per capirlo!

Per un istante mi sono confuso e ho pensato di stare giocando a Hexen!

Ovviamente la cosa è reciproca. Sempre dalla modalità di combattimento potete sfruttare la magia nitheriana, quella per la quale Rian ha deciso che eravate più del semplice straniero che le apparenze facevano sembrare. L'amuleto che avete dall'inizio del gioco può attivare l'energia magica, limitata come quella vitale, concentrandola su otto incantesimi ognuno disponibile in due versioni: di attacco e di difesa. Penso che nessuno si sorprenderà scoprendo che le magie sono legati agli elementi, e si accompagnano a degli effetti grafici che vi invito a non ammirare troppo visto che nel frattempo l'azione continua. Il gioco non quantifica esplicitamente la vostra esperienza, limitandosi a farvi sapere quando siete saliti di livello.

Ebbene sì, quella specie di gobbo sulla sinistra è il vostro salvatore. Per la serie: la magia rende affascinanti...

Ahhh, ti sei svegliato...

La parte principale è l'avventura, che gestirete come al solito "prendendo e posando" gli oggetti sullo schermo dove vi sembrerà più logico. Ciò che non è puro e semplice scenario ha una grafica diversa per farsi riconoscere. Il gioco ha una comoda funzione di automapping, e in più c'è la possibilità di aggiungere note su schermo alla mappa stessa. Abbiamo finito con le montagne di appunti disordinati? Mah, io preferisco ancora attaccarmi i post-it sul muro (forse per una questione di romanticismo...), comunque è una comoda opportunità. A proposito di appunti, il protagonista tiene un suo diario dal quale trarre più di un'ispirazione per risolvere gli enigmi. Allegato al gioco c'è un hintbook per quando rimarrete bloccati, il comodo strumento con cui tutti i vili schivano le ore piccole davanti al monitor, con la testa appoggiata di lato sul palmo della mano. Ormai i videogiochi più che sfida sono intrattenimento, e forse è passato il tempo di queste gesta "eroiche", ma insomma... Per liberare la fantasia, questo e altro!

Alessandro La Spada

Questa è la mappa di un sotterraneo. Come vedete il computer è abbastanza chiaro. Con gli strumenti sulla destra potrete scriverci sopra o cancellare le note.

PC

Al momento della consegna del gioco ero stato avvertito, tecnicamente parlando, della sua sostanziale "lentezza". Ciò si verifica se lasciate attivate le rotazioni, l'avanzamento passo dopo passo, tutte quelle cose che servono a rendere visivamente più scenografica l'esplorazione. Personalmente non m'interessavano proprio e, dopo averli usati per un po', giusto per parlarvene, ho volentieri optato per la rimozione totale. L'avventura diventa di colpo più godibile, visto che i frequenti spostamenti durano meno, ciononostante la grafica dei mostri e dei filmati resta approssimativa e questo punto non è migliorabile. Mi resta da menzionare una forse eccessiva facilità, se terrete a portata di mano il libretto dei suggerimenti. Datelo al vicino di casa appena tornate dal negozio, e gli enigmi saliranno magicamente al rango di "né troppo facili, né troppo difficili".

Bene, con le critiche ho finito. La Sirtech pubblicizza Nemesis come un gioco dal grande spessore, un po' come tutta la serie di Wizardry che, della grafica, non ha mai fatto il suo punto di forza. Se l'obiettivo era appassionare, in fin dei conti ci sono riusciti. Non ho capito bene chi sia questo Protettore, se dovrò recuperare tutti gli oggetti oppure no, e ora voglio scoprirlo. L'ottima traduzione di testi e dialoghi aiuta molto, speriamo diventi una prassi anche nei GDR come lo è nelle avventure (peccato per Diablo...).

Tiriamo le somme: a malincuore nel voto devo tenere conto del livello tecnico non eccelso. Ma d'altronde, maniaci degli effetti ultravivaci, guardate dove siete capitati: questo è il territorio di chi ama frasi altisonanti e le leggende delle contrade dimenticate.

H A R D W A R E

Nemesis, che gira sotto DOS e Win '95, chiede un 486/66 MHz con 8 MB di RAM e un lettore CD 2x. Voi non provateci nemmeno e fidatevi della configurazione consigliata, che comprende un Pentium con 16 MB di RAM e un lettore a quadrupla velocità. Schede grafica e sonora standard.

SUPER WHEELS

DIRETTO DA
CLAUDIO BRAGLIA
E-mail: bragliax@xmail.ittc.it

Non c'è paragone !

IMACTION

Un modo nuovo di confrontarsi con il mondo delle due ruote. Una capacità di analisi unica e al di sopra delle parti. Una finestra sul mondo del motociclismo come lo vogliono i motociclisti.

SuperWHEELS ogni mese in edicola con:

IPERPROVE
Le comparative e le prove più approfondite e complete delle moto più interessanti sul mercato.
Con rilevamenti realizzati tramite strumenti all' avanguardia

TECNICA
Tutto sulla ciclistica

SCOOTER
Le novità e le prove

GARE
Informazioni, notizie e curiosità

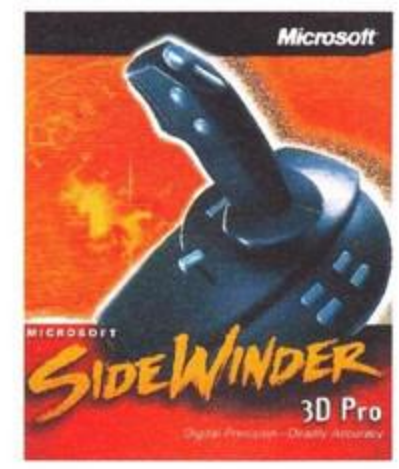
TEST
Accessori, caschi, tute...

Inoltre punti di ritrovo, prove in pista, club, rubriche ...

La New Age della passione motociclistica

Microsoft SideWinder

Prova a perdere se ci riesci.



Il nuovissimo Microsoft® SideWinder™ game pad è veramente rivoluzionario perché porta finalmente sul PC tutte le funzionalità tipiche dei pad per console giochi: 8 pulsanti, 1 selettore a 8 direzioni, 1 pulsante macro e 1 switch di periferica, per offrire massimo controllo, flessibilità e comodità. Consente di collegare fino a 4 game pad, mantenendo per ognuno funzionalità complete, per avvincenti sfide tra più giocatori su un unico PC. Aumenta la velocità del gioco grazie a uno speciale software che permette di eseguire contemporaneamente più azioni con un solo pulsante. Con l'hot plug puoi collegare altri game pad o il joystick SideWinder 3D Pro direttamente a PC acceso. Come SideWinder 3D Pro, anche SideWinder game pad è completamente ottico-digitale: veloce, preciso, resistente. Un divertimento insuperabile! E se ancora non possiedi un joystick, Microsoft SideWinder 3D Pro adesso è disponibile anche con un nuovo eccitantissimo gioco.

Microsoft®

Dove vuoi andare oggi?® www.microsoft.com/italy/

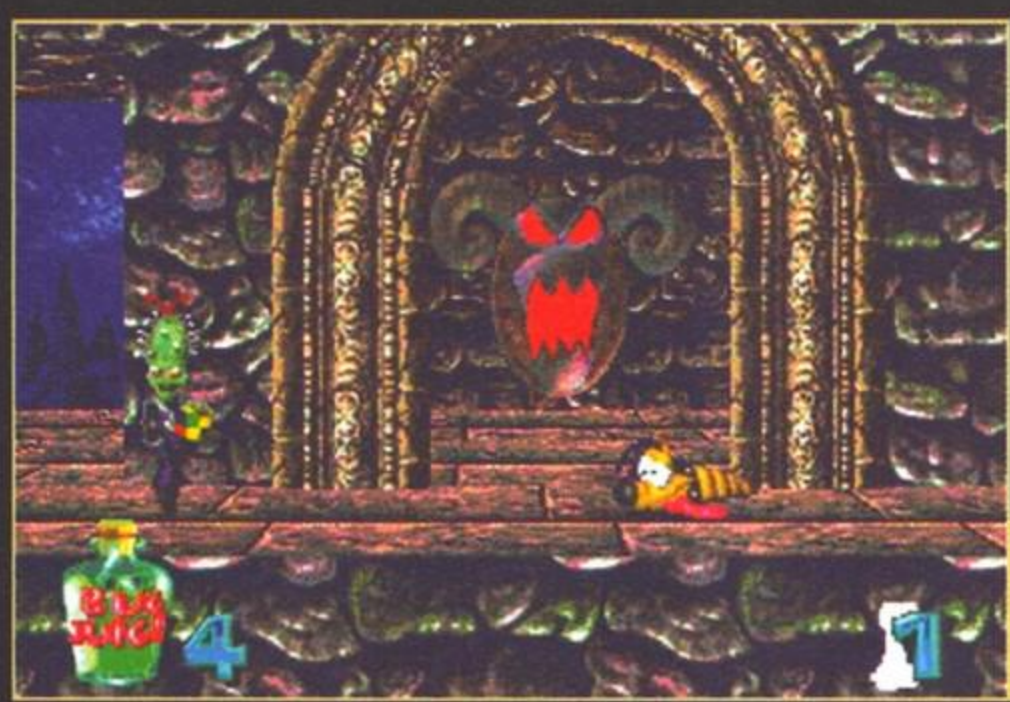
Game pad è solo per Windows® 95 con giochi Windows 95 o giochi MS-DOS eseguiti da Windows 95. Microsoft, "Dove vuoi andare oggi" e Windows sono marchi registrati di Microsoft Corporation.

Senza voler essere profetico (mamma mia non mi ci fate pensare...) o testimone di chissà quale invasione di insetti - e alcuni pupazzi redazionali potrebbero esserne testimoni - con un cappello del genere voglio soltanto sottolineare come i buffi protagonisti di questo stranissimo platform arrivino dritti, dritti dal regno animale, infestando nuovamente gli schermi dei nostri PC.
Sempre prodotto dalla Sega, infatti, il primo gioco dedicato a Bug e ai suoi amici a sei zampe ha visto la luce al neon dei negozi un po' di tempo addietro e, a onor del vero, non è che avesse poi raccolto così tanti successi. Inizialmente pubblicato per le console della Sega, Bug Too è stato poi convertito per le macchine dello zio Bill, senza troppa convinzione. Si trattava, in effetti, di un gioco troppo "consoloso", senza contare che allora il pubblico Pcista era forse leggermente diverso da quello attuale, o perlomeno diversi erano i gusti videoludici.
Dopo queste premesse si potrebbe pensare che gli autori abbiano deciso di rivoluzionare il prodotto in modo da sovvertire le aspettative, ma non è stato così. Questo seguito, infatti, non è che si discosti molto da quell'iniziale esperimento, e analoghe sono anche le reazioni suscitate. Comunque, prima di trarre le dovute conclusioni (per le quali vi rimando ovviamente al commento finale), vediamo di capire bene di che gioco si tratta.
Bug Too è un platform game e in quanto tale sarà caratterizzato da una discreta moltitudine di livelli pieni zeppi di nemici, ostacoli più o meno naturali, bonus da raccogliere, locazioni segrete da scoprire e tante altre diavolerie che hanno fatto la fortuna di questo genere di prodotti. E infatti quest'ultima conversione della Sega mantiene proprio tutte queste promesse, essendo divisa in livelli, essendo questi pieni di mostriciattoli, di oggetti bonus, di stanze segrete e di tante altre diavolerie, come piattaforme mobili, molle, porte magiche e chi più ne ha più ne metta (ho ripetuto la filastrocca in modo che tutti la impariate e, più o meno involontariamente avrò impiegato qualche centinaio di caratteri che, in casi come questi (gioco senza trama, visto e rivisto e del quale non c'è assolutamente nulla di particolare da dire), non fanno mai male...).
Tuttavia Bugs Too presenta qualche elemento che lo diversifica dalla massa di altri titoli tutti simili. Ciascun scenario, infatti, è presieduto da un cattivone più cattivo degli altri, un nemico che rappresenta l'ultimo ostacolo tra voi e l'uscita e che in gergo viene definito "boss di fine livello". Quando avrete più o meno completato tutta la sezione relativa, arriverete nella tana del mentecatto di cui sopra e qui il gioco assumerà le caratteristiche di un picchiaduro, almeno come impostazione. Se infatti non potrete eseguire mezzelune, calci volanti o fireball (dette volgarmente "palle de foco"... NdDuspa), potrete comunque suonarvele di santa ragione, ricorrendo alle abilità del vostro personaggio. A proposito di abilità, provate un po' a immaginare cosa può fare il vostro eroe? Saltare e correre, non è fantastico? E pensate che elimina i nemici saltandogli in testa, non lo trovate perlomeno originale? Va bene, avrete capito che sto scherzando e che i movimenti consentiti sono proprio i più classici del genere. A quando qualche innovazione?

Bug ha fatto davvero una bruttissima fine...

Il lungo cammino per gli scenari sarà di volta in volta interrotto dai check point. Sfrutto la pausa per farvi notare il look ebete di Funkie, in particolare le scarpe con super zeppa.

L'abbraccio di questa strega non è che si possa definire piacevole. Certo Roberta farebbe di peggio...



Il terzo personaggio a vostra disposizione è questa specie di verme-cane abbastanza simpatico e al tempo stesso assolutamente un reietto come pochi.

Purtroppo Funkie non ce l'ha fatta e la sequenza animata che ne decreta la fine è avviata. Peccato per il suo canestro di capelli...

Una classica "palla de foco" ha rischiato di abbrustolire il nostro scarafaggio. Nella sezione del castello ne vedrete volare parecchie, per cui occhio alle combinazioni di tasti per schivarle.

Comunque, tornando a noi e al combattimento con il boss di fine livello, concludiamo dicendo che i due contendenti saranno caratterizzati da una barra di energia che, come in ogni picchiaduro di questo mondo, si esaurisce man mano che si subiscono dei colpi. Merita senza dubbio menzione il fatto che la vostra arma, in questa delicata fase del gioco, altro non è che uno scatarro (scusate, ma non me la sento di chiamarlo sputo, dato il colore a metà strada tra il verdastro e il giallognolo...); del resto un insetto che si trova di fronte a un energumeno cosa potrebbe mai fare se non sputargli in faccia, se non altro per sottolinearne la vigliaccheria.
Visto che ho parlato di insetti, mi è venuto in mente che ancora non vi ho detto nulla sul personaggio protagonista del gioco. Ebbene sì, avete proprio indovinato, si tratta di una sorta di coleottero e più in particolare di una specie di scarafaggio abbastanza oscida: quella con la corazza (quando studiavo biologia al liceo sapevo anche il nome, ma ora credo che mi perdonerete se mi sfugge, del resto sono passati dieci anni...)(dorifera, oppure è qualcosa di simile... NdMax). La grande novità rispetto al primo episodio è però che in questo caso avrete la possibilità di scelta tra tre diversi personaggi, tutti insetti schifosi sia inteso, ma abbastanza buffi da risultare simpatici. In particolare, assolutamente devastante è il look di Funkie, lo scarrafone degli anni '70, con tanto di pantaloni a zampa d'elefante, camiciona colorata e capelli che sembrano una foresta (tipo Jackson Five, oppure l'informatore di colore di Starsky e Hutch, di cui ora drammaticamente mi sfugge il nome). Controllando direttamente uno dei tre dovrete affrontare, come già detto, vari livelli che saranno rappresentati in più o meno vero 3D, nel senso che si avrà la sensazione dell'esistenza di una terza dimensione, ma che in realtà questa non c'è. In effetti, i vostri movimenti saranno possibili in tutte e quattro le direzioni, mentre notoriamente un platform game a scorrimento orizzontale è caratterizzato solo da destra e sinistra. Questa terza dimensione fittizia conferisce al gioco un po' di spessore in più, specie negli scontri con gli altri personaggi che possono in tal senso essere evitati e, almeno dal punto di vista della realizzazione tecnica, si mette in evidenza per una buona fattura. La programmazione, tuttavia, non è impeccabile e fenomeni come bad clipping e qualche marcata scattosità si fanno spiacevolmente notare.
I nemici che incontrerete durante le vostre pellegrinazioni saranno di vario genere e andranno da vari tipi di insetti (ovviamente incattiviti da spunzoni e altre protuberanze pericolosissime) fino a veri e propri fantasmi, streghe e non morti. L'ambientazione generale, infatti, è abbastanza orrorifica. Pensate che uno dei livelli è ambientato in un cimitero, mentre in altri vi troverete in catacombe e castelli diroccati. Ma oltre a guardarvi dai rivali, dovrete fare anche attenzione alle numerosissime trappole che letteralmente riempiono ogni scenario. Un pizzico di materia grigia, pertanto, dovrà essere affiancato alla rapidità con il joystick, anche per azionare pulsanti e leve, indispensabili per aprire passaggi o per attivare meccanismi particolari.
Sicuramente simpatiche sono le animazioni e il comportamento dei vari sprite. Ogni movimento sembra essere stato curato e qualche risata ve la farete di certo vedendo avanzare goffamente i vari personaggi. Altrettanto carini sono poi gli spezzoni animati che, a partire dall'introduzione, sono realizzati molto bene e contribuiscono a creare una giusta atmosfera al gioco.
Quello che mi è sembrato mancare, e non è poco, è stato il divertimento e vi assicuro che una volta finito di giocare "per lavoro" sarà difficile per me ricaricare il CD nel drive...

Du' Spaghi

In alcune sezioni una simpatica nebbiolina limiterà la visibilità. Peccato che l'effetto sia abbastanza squallidino...

Saltare da una piattaforma all'altra sarà la vostra occupazione principale. In questo caso queste specie di altalene da diciotto tonnellate vi daranno parecchio filo da torcere...

Eliminando i nemici con il classico salto sulla cocozza otterrete dei

La sfida con il mostro di fine livello è carica di tensione e l'adrenalina scorrerà a fiumi lungo i vostri corpi tremolanti... Poi vi sveglierete e Alessia Marcuzzi svanirà davanti a voi: stavate solo sognando...

Anche se avevo sentito parlare di questo Bug Too non in modo molto lusinghiero, non mi sono posto innanzi al monitor pieno di preconcetti o prevenuto, e infatti, il giudizio che ne è emerso non è poi così catastrofico. Certo, devo dire sinceramente che questa conversione non rimarrà nei miei ricordi, ma forse soltanto perché si tratta di un genere che mal digerisco e magari qualche amante dell'originale per Megadrive e Saturn potrebbe apprezzarlo di più.
Le trovate carine non sembrano mancare alla realizzazione della divisione PC della Sega, ma quello che latita secondo me è proprio il feeling e il concept troppo datato che sta alla base del gioco. Il movimento dello sprite principale non appare naturale e l'impossibilità di andare in diagonale costringe a veri e propri contorsionismi che spesso si concludono con la perdita di una vita, anche perché la gestione delle collisioni non è ottimale. Graficamente non è il massimo: alcune sezioni non si possono proprio guardare, mentre altre risultano abbastanza carine e ben colorate. Da un punto di vista di puro design quello che sembra essere riuscito meglio sono proprio i vari mostriciattoli che infestano i livelli. Le loro animazioni sono varie e abbastanza buffe. Meno divertente è invece il dettaglio dei fondali, scarni e in alcuni casi addirittura grossolani. Anche l'azione sembra procedere a strappi e si alternano ad alcune sezioni abbastanza frenetiche e coinvolgenti altre davvero frustranti (per riuscire a salire su una catena oscillante ho dovuto sudare sette camicie, dato che mancandola si cadeva giusto, giusto all'inizio del livello...).
Una nota positiva è sicuramente meritata dall'umorismo che permea l'intera realizzazione e le animazioni e i filmati tra un livello e l'altro vi strapperanno qualche risata, per non parlare delle sequenze di perdita di una vita. Tuttavia mi sembra un po' pochino per una promozione a pieni voti, per cui vi consiglio di farci un pensierino solamente se adorate il genere o se siete degli amanti degli scarafaggi...
Per tutti gli altri credo che i PC oggigiorno possano offrire qualcosina in più.

H A R D W A R E

Per giocare con gli insetti basta che scendiate in giardino o frughiate nella pattumiera, mentre se volete divertirvi (si fa per dire...) con il titolo Sega dovrete avere almeno un Pentium 90, equipaggiato con 8MB di RAM, lettore CD a doppia velocità e scheda sonora compatibile con lo standard Sound Blaster.

PER L'APERTURA DI NUOVI PUNTI VENDITA IN MILANO LA SOCIETÀ NEWEL S.R.L.

ASSUME:

Commessi/e

Profilo: 22/25 anni, giovane appassionato di videogames e con buone conoscenze tecniche del prodotto, sorridente, vitale, con spiccate attitudini alla vendita, attento alle esigenze dei clienti, rigoroso, preciso, disponibile a lavorare il sabato e con forte spirito di squadra.

Missione: Il nostro commesso ideale assicura un'accoglienza qualitativa, una vendita cordiale, professionale, e competente per soddisfare i nostri clienti, effettua il ricevimento, la preparazione e la messa in negozio degli articoli.

Se questa posizione Vi appassiona, indirizzate una lettera manoscritta più curriculum vitae e foto precisando il mese e la rivista sulla quale è apparsa l'inserzione, a:

Newel s.r.l. - Roberto Dibitonto rif.A3
Via Ugo La Malfa, 134 - 20032 Cormano (MI)
"Grazie"

INSERZIONE RICERCA PERSONALE

INSERZIONE RICERCA PERSONALE

Per rafforzare la sua rete vendita la società Newel s.r.l.

CERCA: Agenti/Rappresentanti

PROFILO: **25/35 anni,** appassionato di videogames e con buone conoscenze tecniche del prodotto; dotato di senso del servizio, di responsabilità, del commercio, intraprendente e disponibile al lavoro d'équipe con forte spirito di squadra, vitale con spiccate attitudini alla vendita, attento alle esigenze dei clienti, rigoroso e preciso.

MISSIONE: dopo un periodo di formazione presso la sede della società per ampliare le conoscenze tecniche e/o gestionali, avrà il compito di gestire autonomamente un portafoglio clienti; consiglierà il cliente (rivenditore) nella sua scelta del prodotto; in termini di fatturato sarà il vero ed unico responsabile della sua zona regionale, direttamente a contatto con il direttore vendite; in base alle prospettive di sviluppo in Italia della nostra società, le qualità manageriali dei candidati più intraprendenti permetteranno una evoluzione verso la posizione di Responsabile di Regione.

Se questa posizione Vi appassiona, indirizzate una lettera manoscritta più curriculum vitae e foto precisando il mese e la rivista sulla quale è apparsa l'inserzione, a:

Newel s.r.l. - Roberto Dibitonto - rif.2
via Ugo La Malfa, 134 (ex via Po)
20032 Cormano (MI)

I professionisti del servizio:

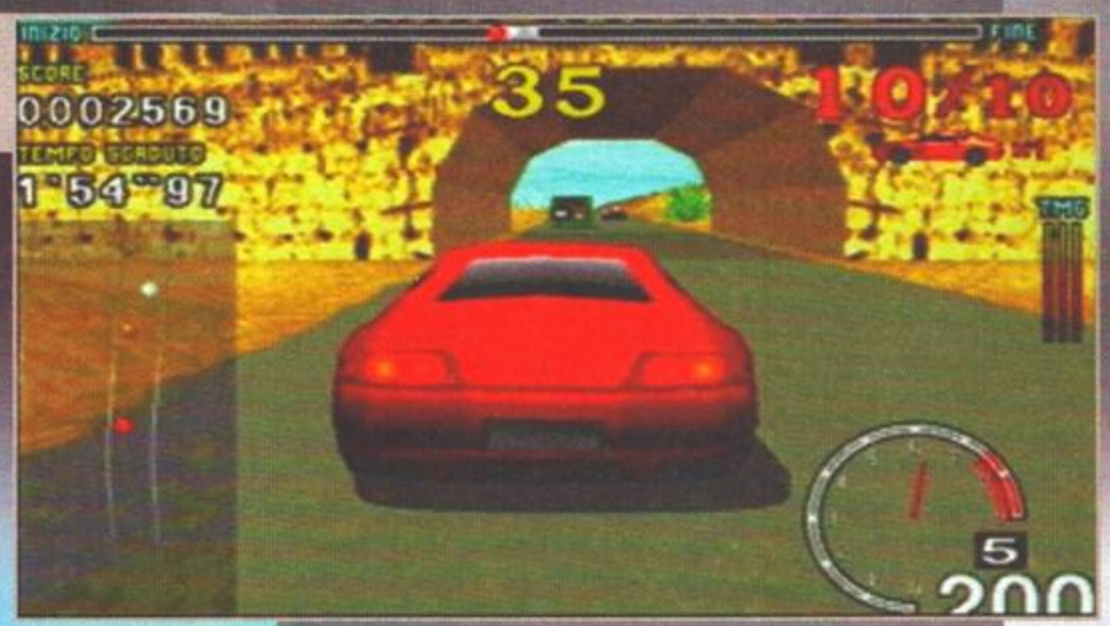
Uffici e magazzino: Via U. La Malfa, 134 (ex Via Po) 20032 Cormano (MI) - **Ufficio Commerciale:** Tel. 02/61.555.360 (30l.r.a.) - Fax 02/61.555.361
Sito web Internet: http://www.newel.it - **E-mail:** newel@mclink.it

Siamo sotto uno strettissimo tunnel del tracciato Canadese: occhio a non sbattere contro le pareti, perché l'effetto pendolo qui è particolarmente dannoso.

La frase di cui al cappello introduttivo potrebbe apparire sibillina per un gioco di guida, e infatti non c'entra nulla né coi giochi né tantomeno con la guida. I più attenti di voi, però, ricorderanno che al titolo trattato in queste pagine era già stato dedicato un box nelle Voci di Corridoio dello scorso numero: Max aveva infatti pronunciato la parolina magica, ovvero "Overload!", e dunque per mancanza di spazio questo titolo targato Ocean era stato relegato ad un misero box riassuntivo. Un po' ingenuamente mi ero addirittura lasciato andare a una valutazione del gioco, che nel corso di un mese ha subito una variazione di un punto in negativo, frutto di una più approfondita analisi da parte mia... Ma comunque: fate finta di non aver letto quel box se lo avete letto, e se non lo avete letto fate finta di averlo fatto facendo poi immediatamente finta di non averlo fatto. Chiaro?

Gt Racing '97 è un gioco di guida "classico", che appartiene un po' a quel filone "bolidi di serie su strade normali" inaugurato anni e anni fa da Test Drive, e il cui massimo esponente dei tempi nostri è probabilmente Need for Speed della EA. E proprio la serie Test Drive è un ricordo ricorrente mentre si gioca a GT, che ne riprende la struttura quasi per filo e per segno: sarei pronto a scommettere che nella Blue Sphere (il team di sviluppo del gioco) ci sono almeno un paio di superstiti che avevano lavorato ad uno dei tre capolavori Accolade, visti i particolari che accomunano i due titoli. Scegliete dunque una delle nove macchine a vostra disposizione, e lanciatevi a divorare l'asfalto su otto differenti tracciati

Siamo in Egitto: tra pochi secondi la jeep in lontananza sarà a portata di sorpasso.



Credete che sia riuscito a evitare l'impatto con quest'autobus? Beh, speriamo solo che non fosse pieno di dolci scolaretti...

Questa foto ha il duplice scopo di mostrarvi il gioco in bassa risoluzione e di farvi notare quali risultati si ottengano sollecitando il motore troppo a lungo in zona rossa...

Il replay utilizza alcuni suggestivi angoli di ripresa che possono svelarvi particolari inediti della vostra prestazione.

ON THE ROAD

In GT Racing avete a disposizione nove differenti veicoli, che ricordano molto da vicino alcuni famosi modelli di serie, ognuno dotato delle proprie caratteristiche tecniche, che influiscono sul comportamento della vettura. Eccole qua: abbiamo la Blueblood, che rassomiglia un po' alla vecchia Porsche 924; la Hurricane, il cui stile è indubbiamente in linea con la Corvette Z1; la Predator, che ricorda la McLaren F1; La Stallion, che anche in virtù del nome altro non è che una Ferrari 348; la Shark, la cui controparte reale non sono ben riuscito a individuare: che si tratti della Honda NSX? La Cougar, ovvero la più classica delle Porsche 911; la Devil, che manco a dirlo è una Lamborghini Diablo fatta e finita; la Beast, la cui linea in stile TestaRossa ricalca quella della Ferrari 512TR, e infine la Dream, ovvero la summa dell'eleganza, che non può essere altro che la bellissima Ferrari 456. Ogni auto può essere scelta in tre differenti colorazioni, tutte molto sportive: si va dal rosso Ferrari al giallo, fino a un più improbabile verde pisello. Non mancano tinte più eleganti, come il bianco, il grigio chiaro e un deciso nero. A voi la scelta.

E' tempo di acquisti: peccato che, vista la recessione, il denaro a nostra disposizione sia piuttosto scarso.

Guidare una Diablo sulle strade del Brasile? Accidenti, come al solito è soltanto un videogame...

che, secondo lo schema classico, ricordano le ambientazioni di otto nazioni mondiali: Canada, Brasile, Egitto, Stati Uniti, Germania, Scandinavia, Francia e Inghilterra. Potete correre per allenarvi, ma soltanto sulle due piste iniziali, a meno che non abbiate già vinto il campionato e vi siate conquistati l'accesso alle altre sei. Il suddetto campionato vi vede impegnati su tutti i circuiti, con l'obbligo però di tagliare il traguardo non più in là del terzo posto, pena la ripetizione della gara. I livelli di difficoltà sono i soliti tre e, oltre a modificare la cattiveria degli avversari, controllano anche la velocità di punta delle vetture: a livello facile, infatti, nessuna macchina spinge oltre i 200 Km/h, ma andando più in là vi trovate a dover controllare dei bolidi che si sparano a più di 300, con tutte le difficoltà che ne derivano. Difficoltà che sono acuite, a meno di modifiche dell'ultimo momento che mi auguro con tutto il cuore, dalle fastidiose scritte che celebrano ogni vostro passaggio nei pressi di un checkpoint, e che obnubilano completamente la vostra vista per qualche secondo. A parte questo, GT Racing si comporta più che degnamente sia in bassa che in alta risoluzione, e offre ambientazione caratteristiche e giustamente diversificate. Si tratta di un gioco che perdona abbastanza, visto che gli urti con le altre auto o con gli ostacoli ai bordi della pista non vi penalizzano più di tanto: occhio però a non andarvi a schiantare da qualche parte con troppa violenza, perché la macchina può esplodere nei casi più estremi e, per l'intero campionato, avete "solo" tre auto a vostra disposizione. Tra una gara e l'altra potete fare un salto in officina per risistemare le gomme o il telaio, che corsa dopo corsa si usurano o subiscono piccoli danni. A seconda della posizione in cui tagliate il traguardo e del tempo impiegato, poi, guadagnate una certa quantità di denaro, utile per fare acquisti: ci sono diversi kit di potenziamento, che vanno montati a seconda delle caratteristiche di partenza della vostra vettura, pena non constatare alcun apprezzabile miglioramento (ho provato ad installare un kit d'accelerazione sulla macchina più scattante e non è cambiato nulla).

Come avrete capito, i percorsi su cui correte sono normali strade aperte al traffico, e anche se i frontali alla Need for Speed qui non si verificano che raramente, bisogna comunque fare attenzione ai poveretti che se ne stanno andando per i fatti propri a novanta all'ora, onde evitare di rovinargli la giornata (e la macchina). Stessa attenzione va posta in alcuni punti particolari dei tracciati, specie quelli avanzati, che possono presentare deviazioni o strettoie micidiali se sottovalutate alle alte velocità. E la Polizia? Quella non c'è, grazie al cielo. E sapete una cosa? Non serve nemmeno la patente.

Jacopo Prisco

Gt Racing è un gioco carino, senza troppe pretese: "onesto", in una sola parola. Offre un po' di divertimento, ma fa difetto di una certa profondità che ne avrebbe decretato un successo probabilmente maggiore. La concorrenza è sempre la solita: se volete qualcosa di più rallystico Screamer 2 rimane la scelta migliore, mentre se preferite lo stile "asfalto e cavalli da vendere", l'unica alternativa recente è il non esaltante The Need for Speed 2. Il sistema di controllo di Gt Racing è discreto, anche se a volte tende ad essere troppo superficiale nelle reazioni delle vetture, soprattutto per quelle meno dotate di grip. La differenziazione dei circuiti, a livello estetico, è buona, ma alla fine sembra di correre sempre sulla stessa pista col paesaggio ridisegnato. Il livello di sfida è crescente, anche se il campionato è davvero troppo facile da portare a termine al livello di difficoltà minore. Ma forse il difetto principale del gioco è di non essere né carne né pesce: Gt Racing non è una simulazione accurata ma neppure tende eccessivamente all'arcade; le macchine disponibili ricordano alcune famose vetture di serie ma senza portarne i nomi originali. La sensazione di velocità e di realismo potrebbero essere più convincenti. Insomma, niente di trascendentale, ma un giochino interessante che può farvi ingannare l'attesa fino al prossimo capolavoro del genere, che tra l'altro dovrebbe risultare assai appetibile ai fanatici di questo tipo di giochi: sto parlando di Test Drive 4 della Accolade, che promette davvero bene. Il mio consiglio, in ogni caso, è di provare il demo Di GT Racing presente sul Silver Disk di questo mese.

HARDWARE

Gt Racing non è male da giocare in bassa risoluzione, sicché se decidete di optare per questa strada, un 486DX2/66 dovrebbe essere sufficiente. Per l'alta è meglio avere un Pentium. Quanto al resto consiglio 16MB di RAM, una scheda sonora a 16-bit e un lettore CD-ROM qualunque. E per una volta basta anche una scheda SVGA qualsiasi, visto che si tratta di un gioco che gira anche sotto DOS. Contenti?

Fate gli scongiuri...

Ecco come potreste diventare dopo una cura ricostituente sulle colonie extraterrestri. Non è che l'immagine è tagliata: le gambine proprio non ci sono...

Credo che ormai tutti più o meno abbiate imparato che la razza dei programmatori o dei game designer sia una delle più menagrame che l'uomo possa avere la sventura di incontrare. Nostradamus, la Sibilla Cumana, il Divino Otelma, il Nikazzi, nulla sono a confronto di questa nefanda stirpe che, tra l'altro, è in paurosa via di espansione. Provate a pensare solo per un attimo alle immani sciagure planetarie che avete dovuto affrontare decine di volte giocando con il picchio, provate solo a ricordare quanti olocausti nucleari avete incontrato nella vostra carriera videoludica, osate solo per un istante catalogare i morti ammazzati, gli squartamenti, le epidemie, le invasioni aliene, i demoni infernali risvegliatisi per chissà quale scherzo del destino e rendetevi conto di come tutto ciò sia dovuto alla mente malata di gente che non sfigurerebbe alla tavola del dottor Lecter o a una scampagnata con il piccolo Jason...

A onor del vero dobbiamo anche confessare che senza questi irriducibili mentecatti probabilmente i nostri passatempi preferiti sarebbero ancora lo yo-yo, i soldatini e, a seconda dei gusti, la casa di Barbie o Evelina, la bambola porcellina.

Tanto per non smentirsi, anche i genialoidi della Eidos, intraprendente software house che in poco tempo ha saputo conquistarsi un posto al sole sull'affollatissima riviera videoludica, hanno pensato bene di ambientare questo loro ultimo prodotto in un'epoca particolarmente buia...

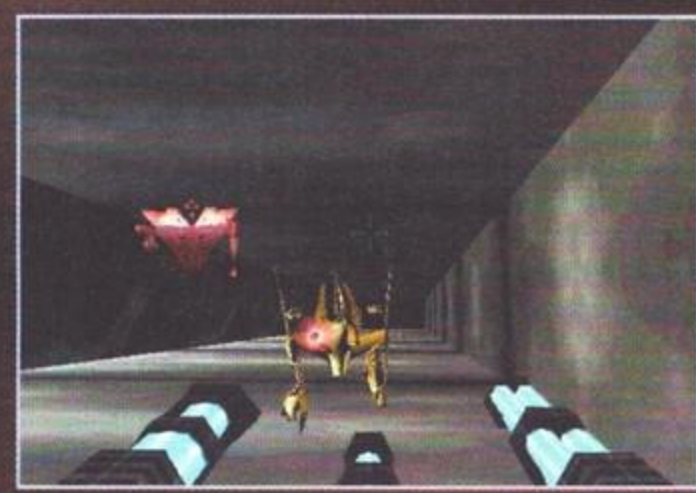
La storia narra le vicende che sconquasseranno la Terra in un futuro molto prossimo, diciamo pure tra un centinaio di anni. In quel periodo, infatti, le guerre nucleari, l'inquinamento, l'effetto serra, l'assoluta depauperazione delle risorse energetiche e naturali faranno sì che il nostro caro pianeta azzurro non sia più il posto ideale per vivere. Per questa ragione una serie di astronavi partiranno verso il cielo alla ricerca di altri pianeti su cui vivere e fondare una serie di colonie.

Il grande esodo, oltre a garantire un milione di posti di lavoro, avrà anche lo scopo di alleggerire la pressione demografica sulla Terra, in modo da consentire agli equilibri ecologici di trovare una posizione di stasi. E infatti, alcuni decenni dopo la partenza in massa, il nostro caro pianetino riprenderà a funzionare decisamente meglio, ma cosa nel frattempo sarà mai successo ai novelli pionieri? Ebbene, questi sfigatissimi coraggiosi esploratori spaziali avranno trovato un pianeta particolare e vi si saranno insediati tra mille difficoltà. Per sopravvivere in un ambiente ricco di materie prime, ma particolarmente ostile alla vita umana, perlomeno così come la concepiamo noi, i coloni dovranno evolversi in maniera repentina e adattarsi grazie alle notevoli tecnologie acquisite. Nascerà così una nuova stirpe di uomini macchina, generalmente priva degli organi di locomozione inferiori (leggete pure le zampe...) e dotata di una resistente corazza metallica e di un sistema di movimento basato su propulsori direzionali (roba da matti...). La particolarità più significativa, comunque, sarà l'incredibile ferocia che ognuno di questi esseri coverà dentro quella scorza di metallo e carne.

Vabbé, direte voi, saranno pure brutti e cattivi ma tanto stanno lontani lontani. "E a noi checcefrega?", commenteranno quindi gli allegri ragazzotti dei muretti, "er motorello va che è 'na scheggia, 'a scola è finita e oggi se n'annamo ar mare...". Purtroppo, e qui torniamo a sottolineare il terribile masochismo dei game designer, questa nuova razza avrà il non poco biasimabile desiderio di tornare a casa, non tanto per vedere se sono fiorite le cozze sui loro balconi, ma per far fare alla Terra un simpatico botto, quello che con non poco senso dell'umorismo gli autori hanno chiamato "Terracidio".

E qui verrete chiamati direttamente in causa... Entrerete in azione quando la flotta nemica si avvicinerà all'atmosfera, dopo che una spedizione umanitaria (ormai sono inflazionatissime) sarà stata letteralmente assorbita dalla nave madre. L'unico modo per eliminare la minaccia aliena sarà quello di attaccare dall'interno, penetrando con una sofisticatissima astronavina nelle navi nemiche. Voi siete il prescelto, l'eroe, la speranza dell'umanità, la luce nel buio, la carne da macello che serve a giustificare i bilanci in rosso del governo... in bocca al lupo.

Dopo tutta questa pappardella inizierete a intuire che la vostra missione sarà tutt'altro che semplice. E proprio di



La situazione non è delle migliori. Se non avessi appena equipaggiato una tripla arma sarebbe il momento ideale per un avvoltolamento fotonico.

Per terminare la missione dovrete disattivare il computer centrale (in altre parole devastare quella stanza che avete sott'occhi).

Aprire porte e azionare passaggi segreti sarà una piacevole alternativa al blastaggio più totale.

Ancora un'immagine per esaltare la realizzazione grafica di Terracide. E' grazie a effetti come questo che il gioco può godere di un'atmosfera incredibile.

Mentre quel simpaticone salta fuori da dietro l'angolo date un occhio alla strumentazione: il teschio sulla sinistra è rosso, pessimo segno; sulla destra il sistema di orientamento basato su una bussola digitale

Una bella foto della visuale esterna, giusto per farvi ammirare il look particolarmente cattivo della vostra astronavina. E pensare che voi siete i buoni...

Tratta direttamente dall'introduzione, ecco la sequenza dello sbarco dei coloni. Non è che l'ambiente sembri poi così accogliente...

Mentre fuori brillano le stelle, all'interno di questa sala computer brilleranno presto i miei missili. Non si direbbe, ma quell'assurda arma selezionata è proprio un lanciarazzi: misteri della tecnologia e del design...

Se avete i gadget giusti potrete riparare i danni meno gravi. Una simpatica vocina e questa rassicurante scritta vi comunicheranno che il vostro mezzo è intero (e chi la capisce... inorridisce).

Fuori uno! Sotto un altro... beh, facciamo meno i chitarroni e godiamoci la bellezza dell'esplosione e del robot nemico che vola in mille pezzi.

missioni dobbiamo parlare dato che Terracide è strutturato in livelli, venti per l'esattezza (divisi tra i sette vascelli nemici), nei quali non vi dovrete preoccupare di trovare semplicemente un'uscita e di sparare a tutto quello che si muove, ma dovrete portare a termine una ben determinata missione. Far saltare il computer centrale, disattivare i sistemi gravitazionali o recuperare una particolare carta di accesso sono solo alcuni esempi dei brillanti compiti che vi verranno assegnati di volta in volta.

Il gioco è quello che comunemente viene definito uno sparatutto in soggettiva: un gioco alla Doom, tanto per intenderci, o forse farei meglio a dire alla Quake, giusto per stare al passo con i tempi. Anzi, la sensazione che si ha giocando è quella di trovarsi di fronte a Descent 3, sul quale girano voci incontrollate, dato che sarete alla guida di un'astronavina e non di un marine o di qualche altro essere umano.

Secondo quella che è la migliore tradizione di questo genere di giochi, i livelli da esplorare saranno pieni zeppi di nemici, trappole, porte da aprire azionando determinati meccanismi, passaggi segreti e stanze bonus, in cui raccogliere gadget di ogni tipo. Gli oggetti recuperabili in giro per i livelli, infatti, saranno di vitale importanza per la riuscita delle missioni e spazieranno dalle canoniche armi (a proposito, ce ne sono venti, alcune delle quali appositamente studiate per il gioco multiutente) alle munizioni, dalle cellule di energia a chiavi magnetiche, rendendo lo svolgersi della partita un po' più vario del semplice sparare ovunque. A proposito di sparare, in Terracide, pur dovendo fronteggiare nemici agguerriti e ben armati, non vi potrete certo lamentare del vostro volume di fuoco, dato che l'astronave in vostra dotazione può essere riccamente equipaggiata (ha tre slot dedicati all'armamento).

La visuale in prima persona è particolarmente spettacolare grazie a un'ottima alta risoluzione (come vi dirò nel commento, Terracide richiede una scheda grafica accelerata, tipo 3dfx) e a una maniacale cura per i dettagli e per le texture che rivestono i poligoni. Gli scenari, i personaggi e gli oggetti sono tutti in vero 3D e sono modellati con una qualità non indifferente. La varietà dei fondali non è ampissima, ma la bellezza di giochi di luce e sfumature fa anche sopportare degli interni un po' troppo simili tra loro. Il movimento è fluido, veloce, a tratti frenetico e, sebbene occorra familiarizzare non poco con il sistema di controllo, Terracide si rivela anche divertente e sicuramente intrigante. Era da un po' di tempo che non mi ritrovavo davanti al PC con il fiato sospeso, avanzando passo passo nell'esplorazione di un corridoio mal illuminato. Mi sembra che basti.

Stefano "Du' Spaghi" Lisi

Non avevo sentito parlare un granché bene di questo Terracide, ma devo piacevolmente ammettere che le voci incontrollate che generalmente circolano tra gli "addetti ai lavori" in questo caso erano abbastanza infondate.

Il titolo della Eidos, infatti, è riuscito nel difficile compito di affascinarmi e di tenermi incollato alla sedia per tre notti di seguito, merito soprattutto dell'incredibile capacità di calcolo del chip Voodoo della 3dfx, grazie al quale si può godere una splendida veste grafica in alta risoluzione, condita di effetti di luci, ombre e sfumature che conferiscono ai poligoni del gioco un aspetto a dir poco impressionante. La fluidità dei movimenti è sconcertante e gli unici rallentamenti notati sono stati quelli giocando direttamente da CD. Anche in questo caso, comunque, la giocabilità non è penalizzata più di tanto e vi assicuro che vi divertirete un mondo nel sobbalzare ogni volta che un tecnodroide vi tenderà un agguato nell'ombra.

Il fatto poi di pilotare una piccola astronave, invece del solito energumeno, sebbene inizialmente mi avesse un poco indispettito, ha il suo bravo fascino e ben presto rischierete di essere accalappiati dalla vicenda, perdendo la cognizione del tempo.

Un plauso va indubbiamente al sonoro, sia per quanto concerne le musiche, davvero d'atmosfera e intriganti, sia per gli effetti, assolutamente "puliti" e azzeccati.

Discorso a parte merita la longevità, dato che venti livelli non sono moltissimi (e poi alcuni sono davvero corti) e che alla lunga il gioco potrebbe risultare un po' ripetitivo. Inoltre i filmati di intermezzo, fondamentali in questo genere di giochi per legare le missioni le une alle altre, non sono così tanti o così spettacolari.

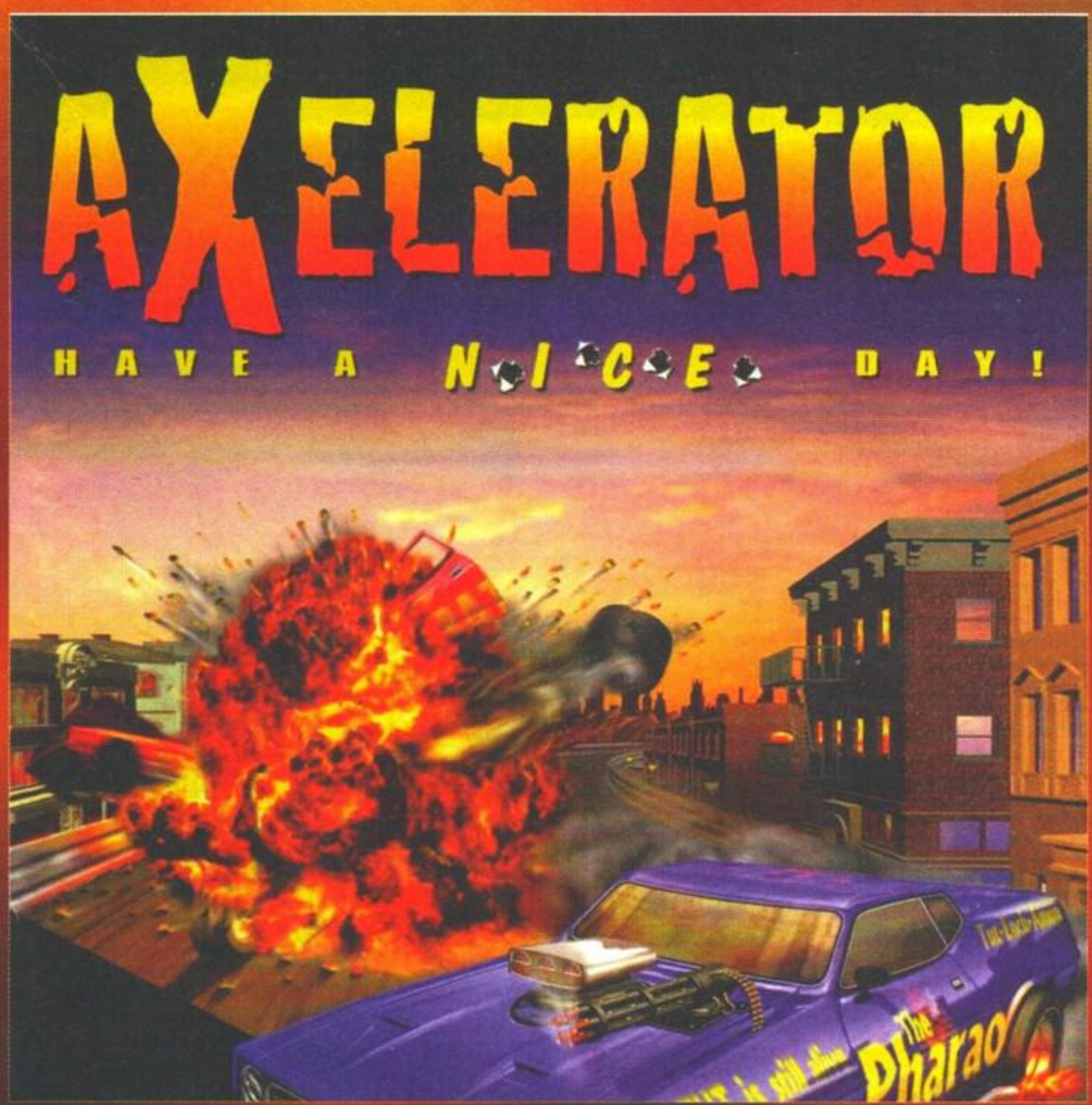
Insomma, Terracide non è male, anzi è carino e probabilmente i fan del genere lo apprezzeranno (sempre che siano anche fortunati possessori di un acceleratore grafico), tuttavia non me la sento di promuoverlo a pieni voti, vuoi per il sistema di controllo non propriamente immediato, vuoi per la mancanza di quel "qualcosa in più" che fa di un gioco un capolavoro. Il feeling c'è, ma talvolta si ha l'impressione che le missioni siano strutturate seguendo gli schizzi su carta di un bambino di otto anni, dato che sono estremamente semplici e lineari: il design dei livelli, infatti, sembra lontano anni luce dai deliri di Romero o dei numerosissimi fan di Quake che hanno riempito la rete di loro assurde creazioni. Questo farà certamente felici i giocatori meno esperti: in effetti Terracide non è mai frustrante, ma certamente non convincerà i veterani dello strafe...

HARDWARE

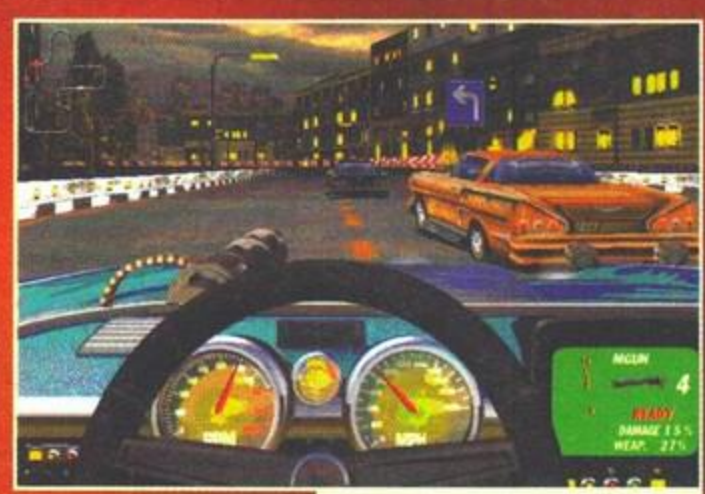
Per giocare al terracidio avrete bisogno di un bel PC, abbastanza pompato (leggete pure un Pentium 133) ed equipaggiato con acceleratore grafico 3dfx o Rendition, 16MB di RAM, lettore CD a quadrupla velocità e una scheda sonora non taroccata.

AXELERATOR

HAVE A N.I.C.E. DAY!

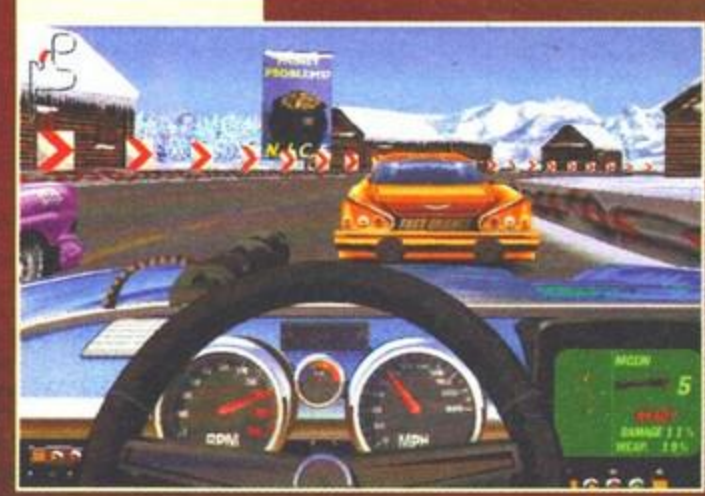


Il semaforo sta per scattare, vi siete allacciati le cinture, il pubblico freme... È tempo per una pennichella! [Nella recensione è contenuta un po' di filosofia spicciola Bossettiana, per cui è consigliata vivamente la lettura. NotaMia].



La voglia di scaricare una santabarbara addosso al pisquano arancione è irresistibile.

Cielo plumbeo? No, semplicemente stiamo disputando una gara di notte; notate il mirino rosso che indica dove andranno a finire le pallottole sparate dalla nostra allegra mitraglietta.



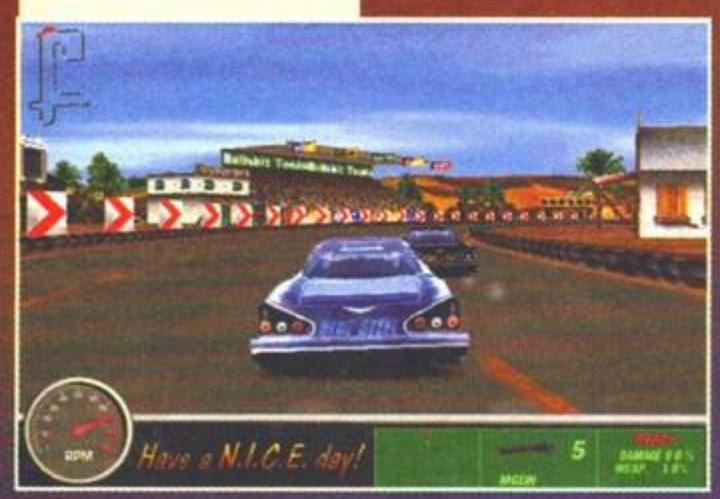
Mi trascino ormai da qualche ora sulla tastiera in condizioni neuroniche in costante peggioramento: i fattori da cui deriva un logorio ormai inarrestabile del mio povero cervelletto sono i soliti (miscela di università e lavoro davvero esplosiva, roba da piangere rispetto a quanto ho sperimentato in passato), ma nonostante ciò devo ammettere che il mio umore è in costante progresso, sarà per le sempre più micidiali serate trascorse con parte della reda ("chitarron Du Spaghi" in primis), sarà per i continui beffeggiamenti di cui mi sono reso protagonista al poker di ieri sera, vittime alcuni miei amici (rilanci folli, ispirati da quantità industriali di birra, suggellati da incastri di estremo carisma).

Axelerator è un gioco di guida, ma è chiaro che la mia mente è distratta dall'incredibile Wipeout 2097 (il gioco definitivo per le schede basate su chip 3DFX, che riesce a ridicolizzare anche un discreto titolo come POD), per non parlare di un titolo il cui CD è stato ormai ritirato nella hall of fame redazionale: il pluricitato, incredibile MicroMachines 3, di cui i tornei redazionali sono ormai un ricordo indelebile per molti di noi; d'altro canto mi manca notevolmente il gioco d'azzardo redazionale e se è vero che nonostante la mia indiscussa esperienza di basket americano ho praticamente perso "mezza gamba" con Stefano (i Bulls sono in vantaggio di 2 a 0 sui Jazz), è anche vero che giusto fra qualche ora dovrei sperimentare con Max le magie del gioco d'azzardo via Internet, in un collegamento a un casinò virtuale che promette di farmi eruttare tutto il flambè di cui sono capace.

Ripeto, Axelerator è un gioco di guida e dopo questa introduzione che palesa meglio di ogni altra cosa il mio disordine mentale, è finalmente giunta l'ora di pulire il mio cervello dai moscerini e iniziare a mettervi al corrente di cosa si tratta. Alla Twenty First Century hanno finalmente capito che i flipper non interessano più nemmeno le vecchie zie per cui, dopo una sagace ricerca di mercato, devono avere individuato nell'ambito dei giochi di guida, un campo in cui si sente onestamente la mancanza di un titolo valido: quello delle sportellate alla Destruction Derby, ma arricchite da armi e power up di ogni genere. Dopo aver letto uno dei manuali più prolissi della storia (abbastanza divertente, sebbene tradotto in modo non proprio esemplare), siamo tutti concordi che Axelerator "rischia" di coinvolgere migliaia di giocatori in scontri all'ultimo bullone: d'accordo che anche in WipeOut 2097 non si scherza, ma nel nostro caso l'ambiente in cui si svolgono le gare e i veicoli sono decisamente meno futuristi.

Eccoci in galleria, in una visuale completamente in soggettiva.

Mi dite come è possibile utilizzare questa visuale? Se l'avversario si spostasse un po' a sinistra, si mimetizzerebbe quasi interamente dietro al nostro ammasso di ferraglia!



Anzitutto sono presenti tre leghe, di dodici gare ciascuna; per passare a quella successiva è necessario classificarsi almeno in terza posizione, ma nulla vieta di rigiocare il medesimo campionato in modo da ottenere più punti. Già, perché il fulcro del gioco è quello di creare una vettura a prova di bomba (e non solo) e armarla di tutto punto in modo da sfidare con successo una serie di bulli di periferia che non stanno più nella pelle di farsi prendere a calci sulle gengive. Per quanto riguarda il campionato, a seconda del vostro piazzamento otterrete dei soldi, che dovrete impiegare anzitutto nelle riparazioni dei danni riportati dalla vostra macchina (finire contro un guard rail è un evento talmente frequente da non fare nemmeno imbestialire), successivamente negli acquisti di una miriade di accessori che consistono in motori più potenti, carrozzerie speciali, gomme particolari, per non parlare di gingilli quali mitragliette, sparachiodi, squarciagomme, mine magnetiche a tempo e altra robetta simile. A patto di sborsare qualche dollaruccio, potrete anche provare l'assetto della vostra macchina, ma a mio parere è molto più divertente sperimentare sul campo gli effetti delle nuove installazioni.

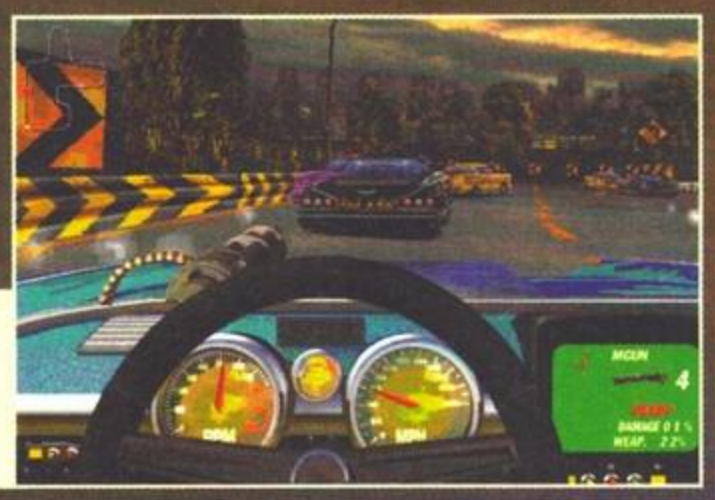
Durante il campionato capiterà di sicuro che, in caso

Abbiamo preso un trampolino e, come potete osservare, la resa grafica e tecnica del salto è tristissima.

di successo, acquisterete la dovuta spavalderia che vi consentirà di scommettere direttamente contro un avversario: in tal caso starà a voi proporre la posta in palio dopodiché, se il pisquano accetterà, dovrete cimentarvi in un head to head che vi consentirà di guadagnare fama e denaro.
Ricapitoliamo quanto detto sin qui: Axelerator dovrebbe essere un grande gioco, in grado di combinare il divertimento degli scontri con armi da fuoco (mi viene in mente uno dei capolavori assoluti della storia videoludica: Super Cars 2 dei Magnetic Fields) e giocabilità alla Screamer 2, per non parlare della varietà delle piste e delle differenti ambientazioni.
La "roba da ridereT" finisce qui e basta giocare qualche minuto per rendersene conto; purtroppo la software house specializzata in flipper pare non aver studiato con altrettanta attenzione per imparare come si realizza un engine di un gioco di guida, per cui è tanto doloroso quanto inevitabile affermare che, mentre prima di scendere in pista Axelerator sembra promettere un divertimento inarrivabile, una volta alla guida di una vettura le cose cambiano radicalmente. Intendiamoci: non ci troviamo alle prese con niente di scandaloso, solo che i difetti sono talmente tanti da provocare una tristissima sensazione di mediocrità generale. Cominciamo col dire che delle tre visuali disponibili, solo le due in soggettiva sono utilizzabili: nell'altra, la telecamera è posta a un metro dal baule dalla vettura e ad altrettanta distanza dal suolo, per cui non si capisce praticamente niente: non si riescono quasi a vedere gli avversari, figuriamoci le curve.
Mi pare opportuno evidenziare che la fluidità dello scrolling non garantisce automaticamente la sensazione di velocità e, a mio avviso, POD è fatto apposta per esaltare questo concetto: un'infinità di fotogrammi al secondo e l'impressione di andare a cinquanta all'ora; WipeOut 2097 è invece perfetto da questo punto di vista, ma ritornando al nostro Axelerator, sebbene lo scrolling sia sufficientemente fluido, una serie di ostiche curve non fanno altro che provocare un violento giramento di testa, mentre nei rettilinei si ha l'impressione di essere quasi fermi. Il top lo si raggiunge indiscutibilmente nella galleria della prima pista, attivando la visuale esterna: vi do la mia parola che le immagini si aggiornano in modo tale che si ha addirittura la sensazione di andare INDIETRO, e vi assicuro che non sto affatto banfando.
Anche non considerando questi difetti piuttosto pesanti, vi confesso che guidare la mia vettura non mi ha divertito più di tanto, nemmeno sapendo che col passare del tempo avrei potuto aumentare le sue capacità per mezzo di motori sempre più potenti: dopo un minimo di pratica, controllare la macchina è fin troppo semplice e l'unico motivo per cui sovente si sbatte contro un guard rail è da ricercarsi nelle imponenti dimensioni della stessa in rapporto a quelle della pista. Altro che sorpassi al millimetro! Nella maggior parte dei casi ci sono delle mischie totali in cui si riesce a passare solo con un'abbondante dose di fortuna. Le piste sono molte, ma non mi hanno affatto esaltato: sarà forse perché in ognuna di esse ho trovato un'immancabile e irritante trampolino, per non parlare dei superflui giri della morte. A proposito di questi due elementi, è proprio in tali circostanze che il titolo palesa in modo inequivocabile i suoi pesanti limiti tecnici: non vi descrivo in dettaglio ciò che avviene, vi basti sapere che la sensazione di movimento è nuovamente ridotta ai minimi termini, per non parlare della forza centrifuga nel giro della morte, che non viene semplicemente considerata.
Penso siamo giunti in chiusura: in un altro articolo saprete sicuramente come è andata a finire questa sera al casinò virtuale (comunque vi confesso che mi sento in abbrivio: chissà che non riesca a far stampare un sorriso a 34 denti a Max in seguito alle vittorie), mentre per il momento non dovete far altro che leggere un box di commento, a proposito del quale vi invito a una petizione contro l'esagerata lunghezza dello stesso nelle Silvestriche recensioni.

Mauro Bossetti

P.S. Come è andata a finire al casinò ve lo dico ora, in fase di correzione: in meno di tre ore, io e Max abbiamo dilapidato appena "sette gambe". Questo è carisma. Da cimitero.



La lotta per i primi posti è serrata, le sportellate si sprecano... e noi ci stiamo annoiando.

La gara è appena iniziata, ma noi ci siamo già imbruttiti e dobbiamo gettarci all'inseguimento del gruppo.

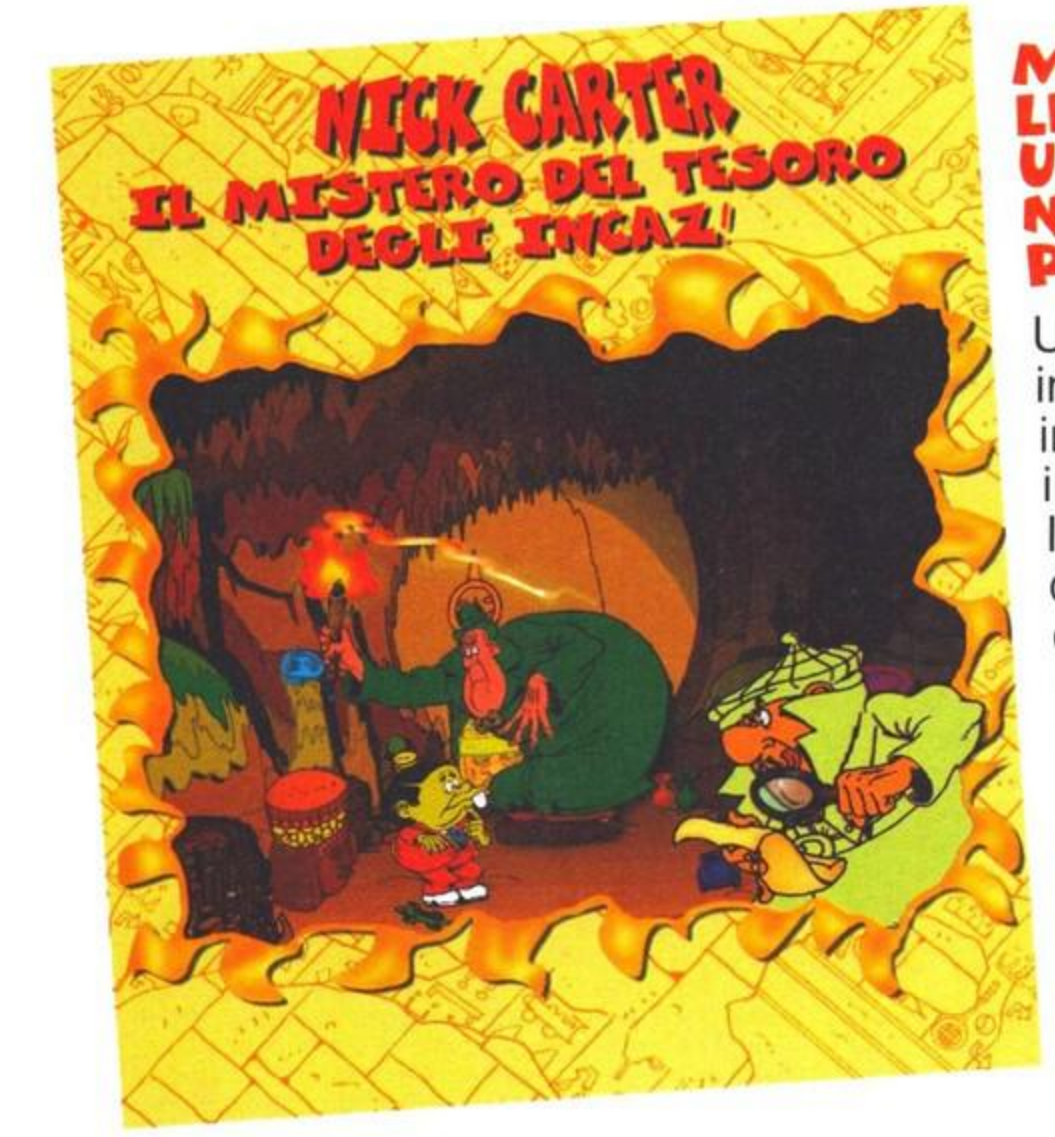
Ecco un bel gingillo che ci permetterebbe di conseguire un bel vantaggio sugli avversari più accaniti; peccato che, attualmente, sia fuori dalla nostra portata. Roba da ridere: un paio di gare vinte e potremo permettercelo alla grande.

Tramite questa schermata possiamo accedere allo shop di accessori, riparare la nostra vettura, spendere qualche gettone in un computer che ci permetterà di collaudare il bolide... No, parlare con quella prosperosa cassiera non è possibile: non fa niente, tanto è un cefalo.

Se avete letto tutta la recensione, a questo punto converrete con me che non c'è molto da dire (a parte che giocare al casinò su Internet fa molto male al portafoglio); se invece come prima cosa vi siete soffermati su questo box, magari con l'intenzione di saltare bellamente il resto dell'articolo, sappiate che l'operazione non è molto intelligente: dopotutto, qualche liretta dovete pur sborsarla per inebriarvi di tutte queste recensioni e più caratteri leggete più riuscite ad ammortizzare la spesa.
Axelerator potrebbe essere considerato una grandissima occasione mancata, ma a dire il vero a suo favore ha solo l'idea delle numerose armi e dei power up disponibili, nonché la possibilità di cimentarsi in scontri diretti contro avversari computerizzati, in una sorta di entusiasmante diversivo rispetto alle solite gare. Nella pratica, la mia impietosa analisi tecnica non dovrebbe avervi lasciato con qualche dubbio sul fatto che il titolo è realizzato davvero maluccio.
Non è finita: se le cose stessero così, alcuni di voi potrebbero sorvolare sull'aspetto tecnico e concentrarsi sul gioco in sé; il problema è che guidare la propria vettura non è particolarmente divertente, le sbandate si susseguono a random e prendere a sportellate gli avversari risulta abbastanza noioso fin da subito (che senso ha correre su strade spesso piuttosto strette con macchine grandi come due station wagon?). Non ho trovato il gioco nemmeno troppo difficile, ma le tre leghe dovrebbero garantire comunque un minimo di longevità.
La grafica, sebbene si avvalga dei 65.000 colori, non è assolutamente bella, mentre un po' si difende il sonoro.

H A R D W A R E

Munitevi di Windows 95 o NT 4.0, un Pentium 90 (consigliato un 133), 16 mega di memoria (consigliati 32!), scheda grafica e sonora nella media, cavo null modem per una partita in multiplayer. E che non se ne parli più.



MENTRE SU NEW YORK CALANO LE PRIME OMBRE DELLA SERA, UN GRIDO DI AIUTO RISUONA NELL'UFFICIO DEL CAPO DELLA POLIZIA O'CALLAGHAN...

Un esilarante gioco di avventura animato, vi terrà incollati davanti al vostro computer per risolvere insieme al mitico trio: Nick Carter, Patsy e Ten, un intricatissimo mistero!
Il famoso Kero di Orecchion, vaso risalente all'epoca del glorioso popolo Incaz, e la mappa della città di Cucuzzo sono state
Cosa se ne farà il fantomatico ladro di questi antichi oggetti? E mister Carter riuscirà a smascherare il colpevole? Questo dipende da voi!

Dai 9 ai 99 anni

Personaggi creati da Guido De Maria e Bonvi

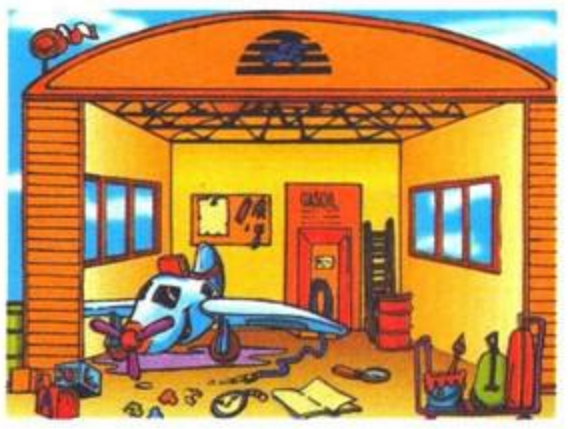
CD-ROM

Per informazioni e prenotazioni:

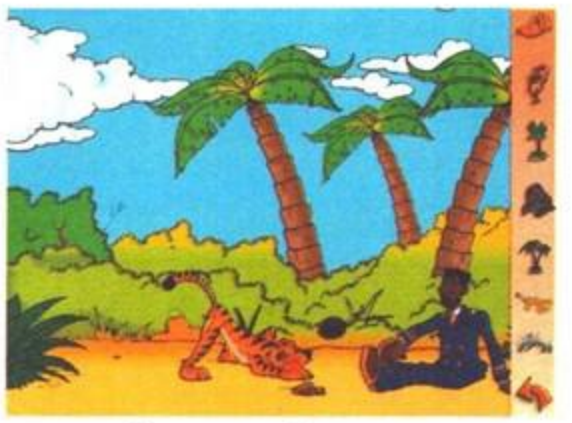
C.so d'Augusto, 193 - 47037 Rimini
Tel.: 0541-50171 - Fax: 0541-25689
E-Mail: rpaolini@rimini.com

Tel.: 0541-50171- Fax: 0541-25683 Rimini
Tel.: 010-6044178 - Fax: 010-6590343 Genova
http://www.euromaster.com

Dai 4 ai 9 anni



Aaron, un simpatico aeroplano, ed il suo fedele pilota ed amico Mosè, sono i protagonisti di questo esilarante ed innovativo CD-ROM multimediale. Il CD-ROM si divide in tre parti: una favola che si compone graficamente e testualmente, una parte didattica ed un'avventura interattiva dove il bambino, attraverso l'inserimento nella scena di vari imprevisti, può far cambiare il percorso della storia, con gags a non finire e inaspettati colpi di scena. Tutta l'avventura è completamente animata con la tecnica dei cartoons, anche quando il bambino interagisce con essa.



GALLARATE (VA) VIA CADOLINI 6 TEL.FAX 0331-770525

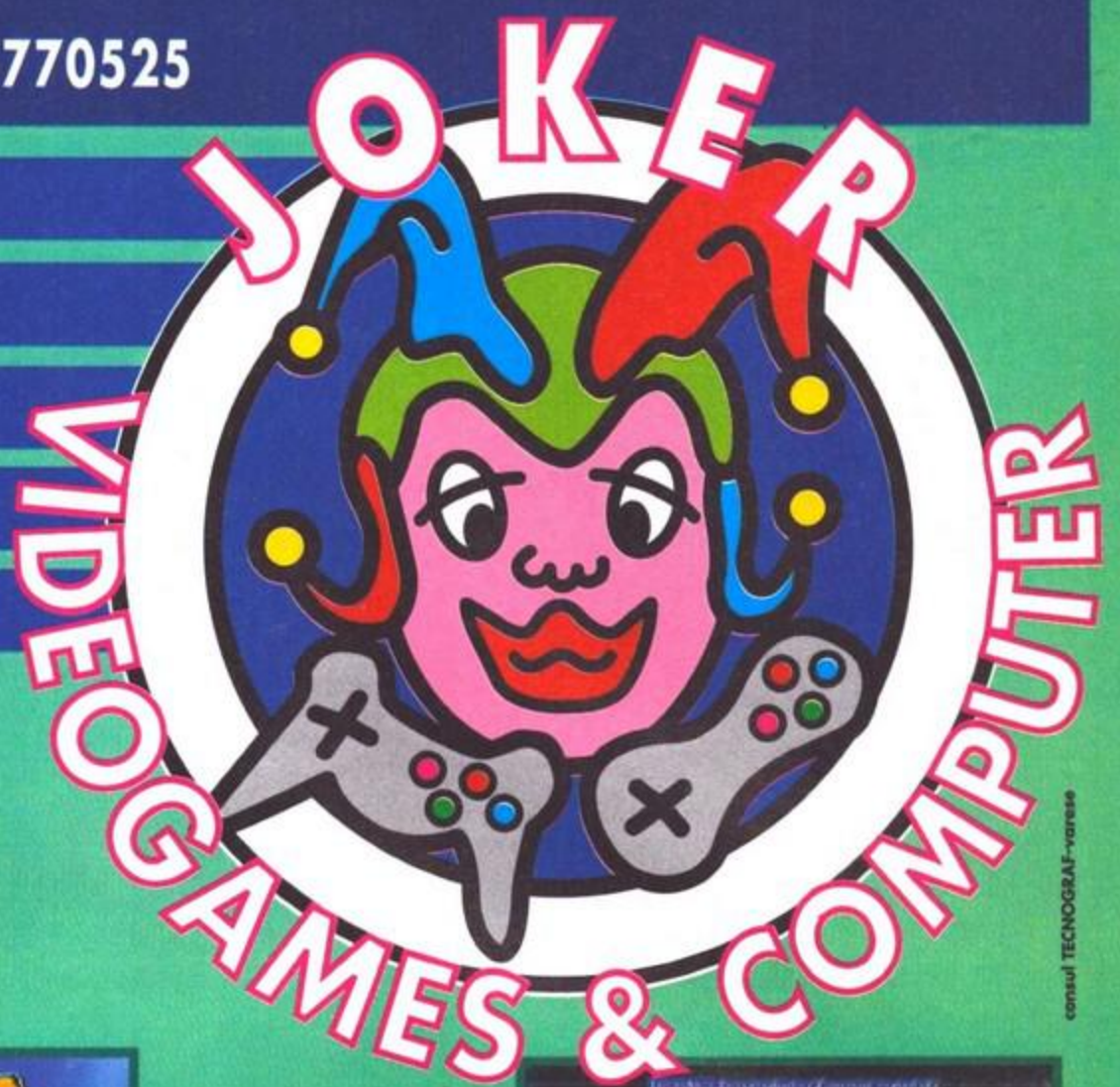
300 TITOLI PC IN PRONTA CONSEGNA

IL MEGLIO AI PREZZI PIU'BASSI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

PER I TUOI ORDINI 0331-770525

ORARI 10.00-12.30 15.30-19.30

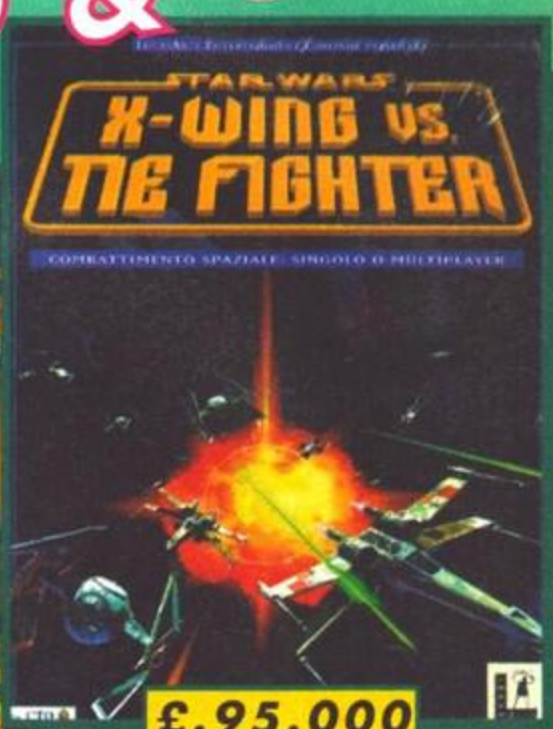


£.89.000

£.85.000

£.89.000

£.89.000



£.95.000

NOVITA'

Carmageddon 79.000
Ecstatica 2 79.000
Wipeout 2097 79.000
Bust a Move 2 69.000
442 59.000
Interstate 76 89.000
MDK 85.000
Star Trek Gen. 89.000
Outlaws 89.000
Pod 89.000
Rally Challenge 89.000

Telefona per le ultime novità e giochi non presenti a listino

CLASSICI

Blood e Magic 79.000
Bubble Bobble 69.000
Crusader 2 89.000
Broken Sword 79.000
Death Rally 69.000
Destr.Derby 2 79.000
Diablo 85.000
F1 Manager 85.000
Discworld 2 79.000
Down in the Dumps 89.000
FIFA Socc.97 79.000
Flying Corps 89.000
Formula 1 GP2 85.000
Gabriel Knight 2 105.000
Gene Wars 89.000
GP Manager 2 89.000
Intern.MotoX 79.000
KKND 89.000
Light House 95.000
Lords of the Realm 2 89.000
Max 79.000
Magic the Gatering 85.000
Master of Orion 89.000

CLASSICI

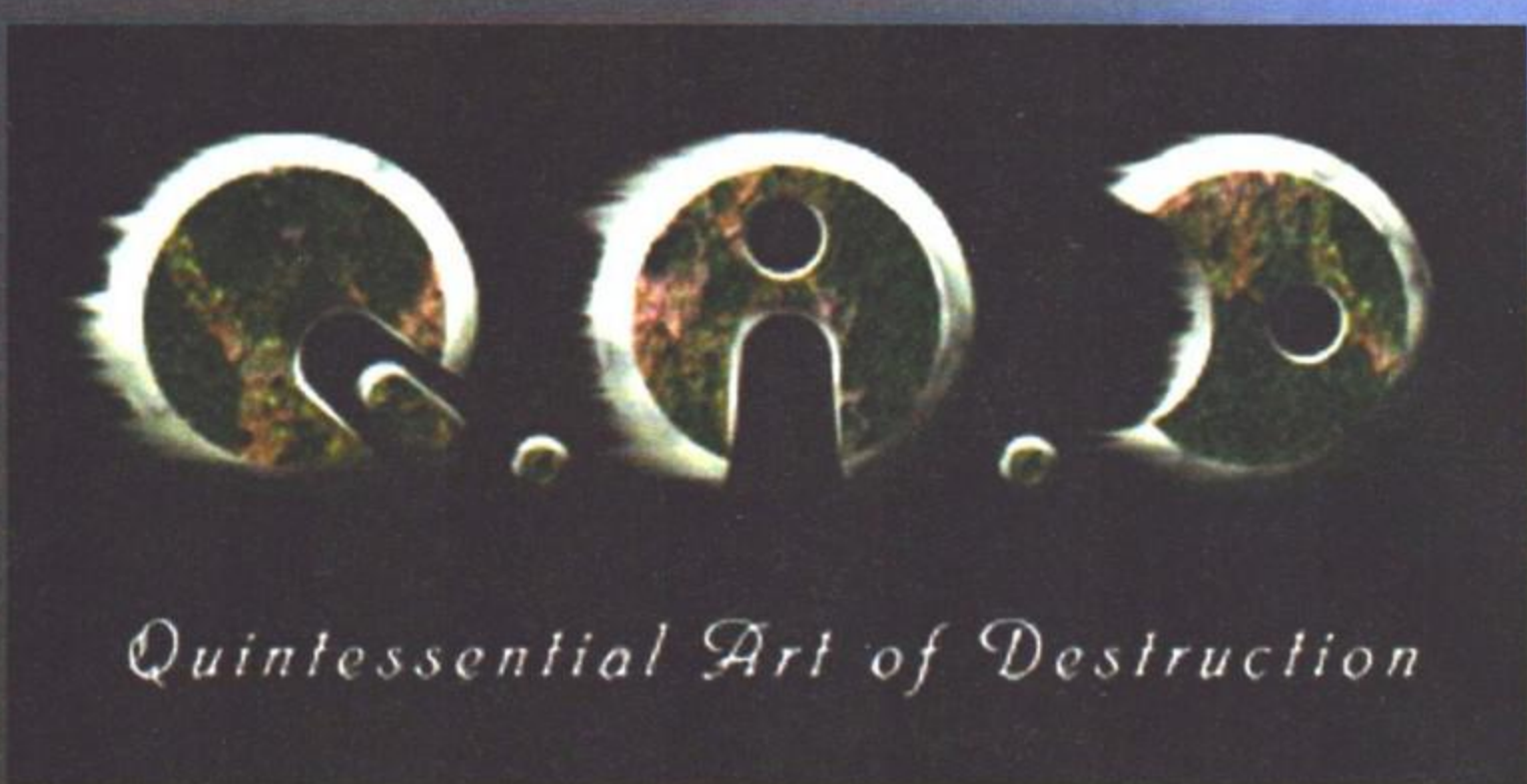
Micromachines 2 79.000
Microsoft Golf 59.000
Nascar 2 85.000
NBA Jam Extr. 69.000
NBA Live 97 99.000
NHL Hockey 97 99.000
Power F1 85.000
Quake 89.000
Quake Miss.Pack1-2 49.000
Rally Championship 75.000
Rama 99.000
Red Alert 89.000
Screamer 2 75.000
Scudetto 2 85.000
Sega Rally 79.000
Star General 89.000
Super EF2000 109.000
Syndacate Wars 95.000
Terminator Skynet 69.000
Time Gate 69.000
Tomb Raider 89.000
Virtua Fighter 79.000
Virtual Snooker 69.000
Worms United 79.000

ECONOMY

300 Great Games Win. 39.000
Ascendancy 49.000
Championship Manager 2 39.000
Cyclemania 49.000
Desert Strike 39.000
Doom 2 39.000
Dungeon Master 2 39.000
Formula 1 39.000
FX Fighter 45.000
Hell 45.000
Kick Off 3 39.000
King's Quest 7 45.000
Links 386 39.000
Microcosm 45.000
NBA Jam TE 39.000
Olympic Games 49.000
Pray for Death 45.000
Re Leone 49.000
Rise 2 Resurrection 39.000
Strip Poker 2 Deluxe 39.000
Super Street Fghter 2 45.000
Super Tetris+50 Giochi 39.000
Tilt 49.000
Transport Tycoon 45.000
Under a Killing Moon 49.000
Wipeout 49.000
X-Com 2 49.000
Ultimate Doom 39.000
Duke Nukem 3D 39.000

VASTA DISPONOBILITA' CARTONI MANGA GIAPPONESI IN ITALIANO

GALLARATE (VA) VIA CADOLINI 6 TEL.FAX 0331-770525

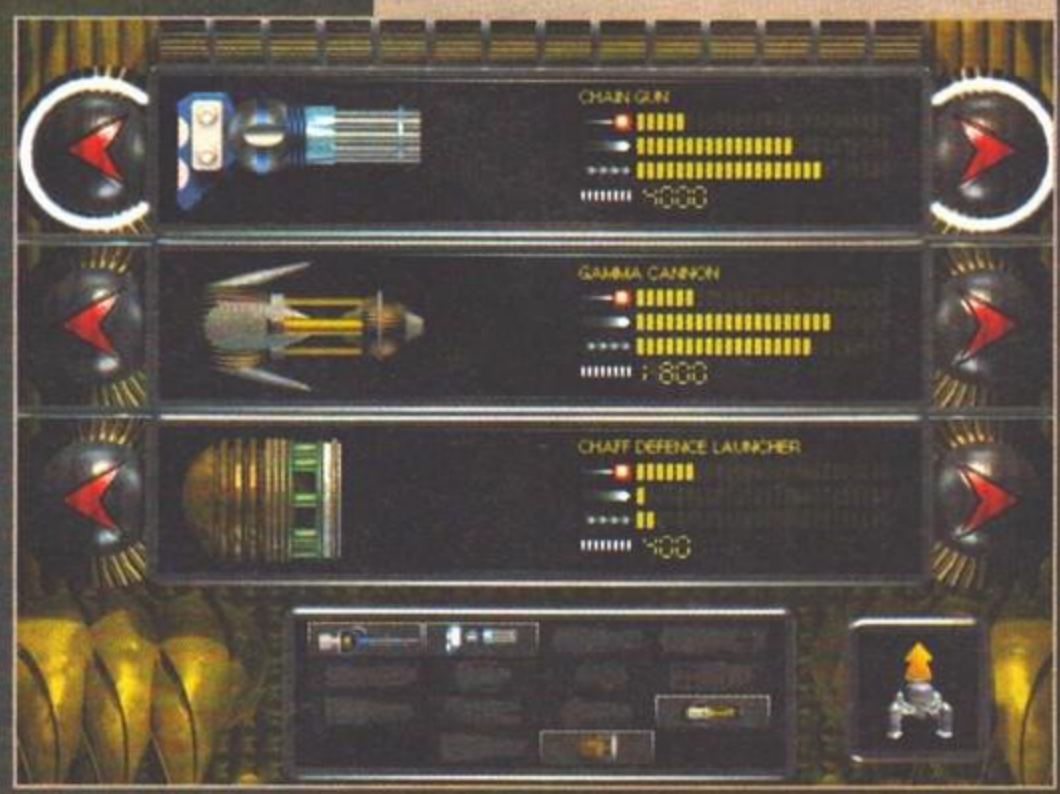


Ve la sentite di correre a salvare qualche insignificante essere tenuto in ostaggio dall'immancabile alieno? No? Non sapete quante meraviglie vi perdete...

A coronamento di una delle più fetenti giornate della mia storia, ecco che mi tocca scrivere questa bella recensione. L'incipit giornaliero non è stato delle migliori: la puntata notturna di Star Trek (ormai mi sono letteralmente invasato per quel telefilm) non si è infatti rivelata all'altezza delle aspettative. Il vero massacro si è registrato nell'esame di Diritto Commerciale in cui, per la prima volta dopo diciassette successi consecutivi, sono caduto in una maniera che, a ripensarci, mi fa diventare letteralmente idrofobo. È bello vedersi vanificare due mesi di studio per colpa di un'idiota che sta dall'altra parte della cattedra (il Gattone ha ipotizzato che quell'essere si è comportato in quella maniera perché è un lettore della concorrenza e odia TGM, ma personalmente, più che in analisi approfondite della situazione, mi sono cimentato in una convincente sequela... di cosa non mi pare proprio il caso di dirlo).

Il tutorial in italiano ci consente una rapida comprensione del meccanismo di gioco, in ogni caso assolutamente semplice. Peccato che i messaggi non vengano aggiornati in modo decente sullo schermo, dal momento che non capita di rado di osservare la stessa frase ripetuta un paio di volte o robetta simile.

Ecco tre delle mitiche armi che compongono il nostro arsenale! Con queste potrete massacrare anche gli ostaggi; già, perché ho dimenticato di dirvi che in alcuni casi, dopo averne salvati nella giusta misura, potete accanirvi indecorosamente con i tapini restanti.



Tornato a casa, mi rimaneva ancora una pesante pendenza con un'altra rivista della Xenia e, infine, giusto per lasciare qualcosa da correggere a Max prima che parta per Vegas, mi è toccato (o, meglio, mi tocca ora: sento già le sue mani viscide cingermi il ventre) buttar giù un'altra decina di kappa di testo, parlando tuttalpiù di un titolo che verrà ricordato solo da Max (che me l'ha assegnato) e me (che l'ho recensito). Non temete: il mio giudizio, che ribadirò più approfonditamente nel box finale, non è influenzato dalla mia iracondia nei confronti del mondo intero, dal momento che ho espresso il mio parere nei confronti del titolo già in tempi non sospetti (ossia qualche giorno fa).

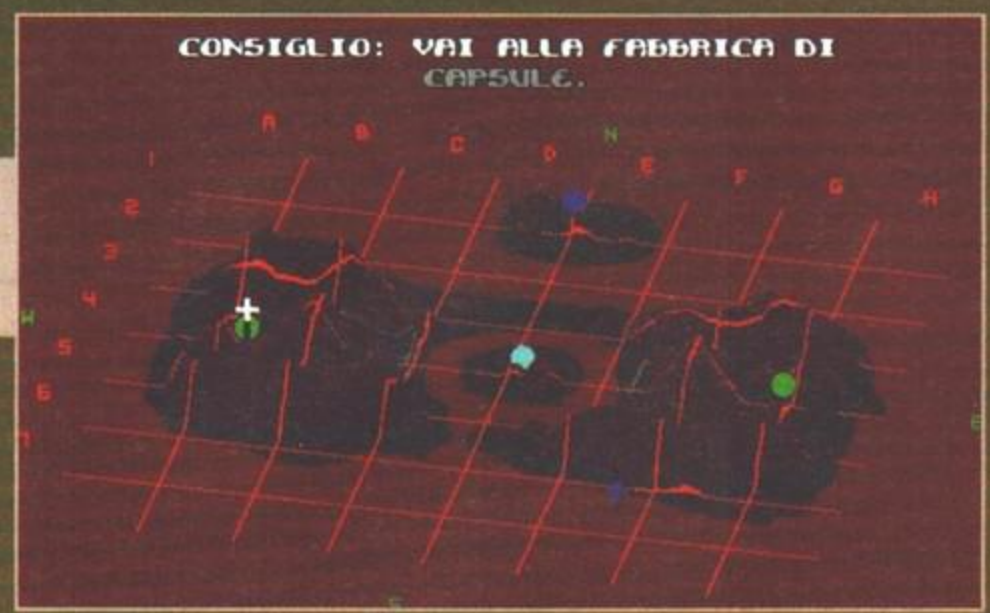
Siamo alle solite: non ho uno straccio di foglio che mi descriva il background che sta alla base di tutto, ma mai come in questo caso posso affermare che non si tratta assolutamente di un problema. Visto che, malgrado tutto, mi sento nelle vene una notevole vena creativa, vi racconto quella che a mio parere potrebbe essere una storia convincente che giustificherebbe l'aneddotica successiva.

Dopo secoli di aspre battaglie, le donne hanno finalmente ottenuto ciò che volevano: la disparità dei sessi in loro favore; dopo tutto, dicono loro, sono intellettualmente superiori agli uomini e almeno due terzi dei problemi del mondo che hanno afflitto l'umanità fino a quel momento sono dovuti proprio al fatto che a comandare sono i rappresentanti del cosiddetto sesso forte.

Passa qualche decina di anni e tutto sembra andare per il meglio: gli uomini sono ridotti al ruolo di casalingo, possono finalmente dedicarsi ai loro passatempi preferiti (giocare a carte, conversare al telefono del più e del meno con i loro amici, pestare a sangue i pargoletti qualora non si comportassero con il dovuto carisma), sicuri che le donne porteranno a casa dei lauti stipendi e che menate come la politica e gli affari non rischieranno più di guastare il loro sonno.

Passa qualche altra decina d'anni e i miglioramenti sono palesi: le donne si sono convinte che all'altro sesso non interessa nulla della riproduzione, dopo tutto vuole solo un po' di piacere; di lì ad abolire l'umiliante atto della copulazione il passo è brevissimo, per cui ecco che si attua la separazione definitiva fra i due sessi: da una parte gli uomini, trasferitisi in pianta stabile nei pianeti colonizzati col passare del tempo, dall'altra le donne, stanziate stabilmente nella terra. Ed ecco il colpo di scena: il sesso forte, eliminata completamente la necessità di dover discutere degli argomenti più futili, con l'obbligo inevitabile di darla vinta anche nei casi più clamorosi, vede la

La didascalia potrebbe essere proprio "Raccogli quella capsula adesso". Prima, però, direi di avvicinarsi alla stessa.



Ecco la meravigliosa mappa tridimensionale, roba da far morire di invidia Tie Fighter!

Stiamo aspettando che appaia una capsula e nel frattempo inganniamo l'attesa con uno scontro a fuoco.

Ecco un attacco in grande stile alla base del nemico, mediante una portentosa arma che a noi sembra una bava giallastra.

speranza di vita aumentare vertiginosamente, fino a un'autentica immortalità, mentre le donne, dopo aver consumato la loro ugola nei consueti discorsi senza capo né coda, si imbruttiscono di colpo fino a rischiare l'estinzione (il Bossetti non può incastonare i suoi racconti dei consueti epiteti dei quali è stato eletto unanimemente sovrano - per ovvie ragioni di censura - ma anche così questo brano riverbera melodia da ogni singolo carattere. NdMax).

E proprio quando voi pensate che il lieto fine sia in realtà dietro l'angolo, ecco che compare qualche alienazzo con l'intenzione di catturare tutti gli uomini in circolazione e dilettarsi in una versione "live" del gioco degli scacchi, dove i combattimenti sono veri e hanno come risultato il massacro di uno dei due lottatori. Questo alieno, però, ha fatto i conti senza il Bossetti, il quale già da tempo stava covando l'idea di convincere gli uomini a rinunciare alla loro immortalità e ricongiungersi (in molti sensi) con le donne: dopo tutto la vita sarebbe troppo facile e monotona se non ci si dovesse cimentare qualche volta in imprese titaniche quali convincere una ragazza a uscire una sera, farle la corte, scegliere il regalo più adatto per l'anniversario di fidanzamento, litigare per gli osceni gusti musicali sistematicamente palesati dal sesso debole, e via dicendo.

A questo punto accade l'inevitabile: da un lato l'eroe di turno (praticamente il Bossetti pilotato da uno di voi) che cercherà di portare in salvo gli umani sparsi nelle varie colonie, dall'altro qualche alieno imbesuito che cercherà di fare lo stesso, ma con l'obiettivo di cui ho appena parlato.

Giunti nell'abitacolo, vi renderete conto immediatamente che sarebbe stato meglio proseguire nella lettura della pur penosa novella del Bossetti; come ho già detto, l'obiettivo di ogni livello sarà quello di liberare alcuni ostaggi (non si sa di chi), il cui numero varierà molto a seconda di ogni missione. Per fare questo, dovrete anzitutto impossessarvi di una capsula che comparirà magicamente da una misteriosa costruzione, dopodiché dovrete sganciare la capsula intorno agli ostaggi e, quando questa sarà piena, portarla alla vostra base e compiere la medesima operazione. Poiché ogni capsula ha una capienza molto limitata, vi occorreranno più viaggi, ma nel frattempo l'avversario (o gli avversari) farà lo stesso e, una volta finiti i prigionieri (nel senso che tutti saranno nelle basi vostre o del nemico) dovrete attaccare direttamente la casa dell'altro, in modo che alla fine il numero di persone incapsulate (buona questa!) nella vostra base sia superiore di una certa proporzione a quello dell'avversario. Se vorrete, potrete cimentarvi in entusiasmanti scontri a fuoco con il nemico, ma dovrete tener presente che la noia mortale dell'operazione vi scoraggerà dall'attacco, per cui sarà meglio cercare unicamente di batterlo sul tempo e liberare più ostaggi possibili mediante un attacco alla sua base. Oltretutto, fedele al detto "morto un alieno se ne fa un altro", anche dopo una memorabile distruzione della sua navicella (o di chi ne fa le veci) non passerà molto tempo che vedrete ricomparire un nuovo avversario, se possibile più imbesuito del precedente.

Giunto a questo punto non so se affermare che sono alla frutta o ai calamari, per cui direi di censurare almeno momentaneamente il mio bestiario e dirigermi, languidamente, verso il box di commento.

Mauro "roba da rideret" Bossetti

Max mi fucilerà quando vedrà questa fotografia, ma io sono convinto che un'immagine valga molto di più delle 1663 parole (a essere precisi) presenti in questo articolo...

Eh!Eh!Eh! Ecco Magic Carpet 2 in tutto il suo splendore! Il castello è in fase avanzata di costruzione e i guardiani si danno da fare nella difesa. Aaah, quello era un gioco...

Potrei cominciare questo box affermando che QAD, Quintessential Art of Destruction, è l'apoteosi della bruttezza, la quintessenza della mediocrità (altro che dell'arte della distruzione!), ma non lo farò... Mi cimenterò in un commento il più equilibrato possibile nei confronti del gioco qui in questione.

Cominciamo col lato tecnico: penso che poche volte, negli ultimi anni, mi sia capitato di vedere una grafica talmente brutta (una SVGA così poteva essere convertita, senza perdita di dettaglio apprezzabile, nella vetusta modalità MCGA), ma come al solito il problema non è solo questo: provate a portarvi in prossimità di una collina e ditemi cosa succede a continuare nel cammino. Ora, a prescindere dal fatto che ho una particolare repulsione per la visuale in soggettiva, osservare che mentre il nostro eroe risale il pendio lo schermo si tinge di un solo colore, praticamente tentando di rappresentare cosa vedremmo se effettivamente ci trovassimo in quella condizione, mi ha fatto "partire" una bella esclamazione. Al di là di questo, i cambiamenti di altitudine anche minimi fanno venire un autentico mal di mare, non parliamo se poi dobbiamo dare la caccia al nemico. Già, perché problemi tecnici a parte (ma parlare di problemi in questo caso è un eufemismo fin troppo azzardato perfino per me in stato di massimo carisma, figuriamoci ora), il fulcro del discorso è che il titolo si rivela una noia indicibile e dopo qualche partita è già tanto se avrete ancora voglia di vivere.

Lo schema di gioco, in altre parole, è fin troppo spoglio e a nulla valgono le numerose armi che si renderanno disponibili con il passare degli scontri.

Penso che sia ora di fermarsi qui, anche perché sono sicuro che molti di voi avranno abbandonato la lettura a metà per precipitarsi nei negozi e comprare Q.A.D.

HARDWARE

Per giocare a QAD vi serve una bottiglia di birra, un quintale di fiches... Ah no, quello è il poker. Beh, allora diciamo un DX4/100 e 16 mega di memoria, più le solite menate. E più non dimandate.

Signore e signori, dopo Mario Kart della Nintendo, ecco a voi Formula Karts della Sega... ma secondo voi chi sarà questo signor Formula?

Le visuali esterne sono belle da vedere, peccato che durante la guida siano soltanto una grossa complicazione: non era meglio riservarle per l'opzione replay?

La selezione del vostro mezzo, tra le sei squadre a disposizione: oltre ai colori cambiano anche i valori di accelerazione, grip e velocità di punta.

Battutaccia iniziale a parte, quando si parla di kart mi viene un mente un solo nome: Ayrton Senna da Silva. Questi non solo è stato il più grande pilota di tutti i tempi, ma ha anche, a suo modo, rivoluzionato il modo di correre in kart durante il periodo in cui si è fatto le ossa su queste macchinette infernali. Avete presente quello strano movimento che i kartisti fanno con la mano sinistra prima dell'ingresso in curva? Ebbene, serve per interrompere per un attimo l'afflusso di aria fresca al carburatore, in maniera da ottenere una specie di effetto turbo in miniatura quando l'afflusso riprende, per via dell'improvviso impulso d'aria che investe i condotti di aspirazione. Prima dell'arrivo di Senna, tutti erano abituati a effettuare questo movimento sul dritto, per cercare di spingere al limite la velocità di punta. E' stato il pilota Brasiliano a sperimentare per la prima volta questa differente impostazione, che sfrutta il momentaneo slancio all'atto dell'ingresso in curva, permettendo così di ridurre al minimo la perdita di velocità. Tutto ciò, comunque, ci interessa poco ai fini di questo Formula Karts, un giochino della Sega passato un po' in sordina al recente E3 per via della concorrenza interna (Manxx TT, Virtua Fighter 2 e compagnia bella), ma che in quanto a divertimento potrebbe rivelarsi una piccola sorpresa. Avete a disposizione otto circuiti tra Germania, Francia, Australia,

Il tracciato Egiziano: avete notato come ce ne sia uno in praticamente tutti i giochi di guida usciti per il PC?

Il percorso giapponese è il più suggestivo dal punto di vista grafico ed è anche il più difficile per la presenza di una serie di curve molto impegnative.

LEZIONI DI GUIDA

I kart sono molto divertenti da guidare, soprattutto perché è quasi impossibile che si ribaltino ed è estremamente facile esibirsi in derapate di potenza e sovrasterzi controllati. Anche per questo motivo, si guidano in maniera molto diversa da una macchina: per prima cosa, a differenza di quanto accade con gli altri mezzi a quattro ruote, con i kart non si decelera quasi mai in ingresso di curva (fig.1), ma anzi si tende a far sbandare intenzionalmente il retrotreno sfruttando la forza centrifuga per non perdere velocità. Nemmeno in questo caso, però, bisogna esagerare, altrimenti il sovrasterzo si fa incontrollabile e si finisce per "cadere" al centro della curva o si provoca un testacoda (fig.2). In questo caso bisogna semplicemente premunirsi usando la tecnica del controsterzo: non appena si sente che le ruote posteriori hanno perso aderenza, bisogna immediatamente sterzare nella direzione opposta a quella della curva, per distribuire uniformemente la forza centrifuga sulle quattro ruote. Curiosamente, si tratta di un metodo di guida che ricalca abbastanza fedelmente quello dei rally, dove praticamente tutte le curve vengono percorse facendo affidamento sulla sola aderenza dell'avantreno, proprio al fine di ridurre al minimo la perdita di velocità. In Formula Karts la fisica di guida è correttamente riprodotta, così non dovreste avere troppi problemi né a imparare né ad applicare questo meccanismo.

La modalità 640x480 a 16 milioni di colori: buona per prendere un paio di foto, e basta. Sul mio P166 riuscivo a ottenere circa un frame al secondo...

Contrariamente a quanto possiate pensare, giocare in bassa risoluzione non è affatto male e consente di ottenere un frame rate più che dignitoso...

Olanda, Inghilterra, Brasile, Giappone ed Egitto, e sei differenti scuderie tra cui scegliere il vostro mezzo (i loro nomi sono Noisy, Split Kart, Manic, Karting Magazine, Meltdown, Worn, Bull Bearings e naturalmente Sega). E allora che si fa? Si seleziona una delle modalità di gioco, ovvero Corsa Singola, Campionato e Arcade. Per le prime due mi sembra non ci sia bisogno di grandi spiegazioni: la terza si differenzia per via di alcuni power-up utilizzabili durante la corsa, che possono momentaneamente fare aumentare il grip o la velocità del vostro mezzo, e anche per via del fatto che dovete concludere ogni gara in zona podio per poter passare alla successiva. Il modello fisico dei kart presente nel gioco non sarà magari stato oggetto di uno studio scientifico, ma il livello di realismo è comunque esemplare: sembra di stare alla guida di un vero kart. Ogni scuderia si differenzia per particolari valori di accelerazione, velocità di punta e grip, purtroppo non configurabili a piacere dall'utente ma così variegati nelle diverse combinazioni da non richiederne eccessivamente il bisogno. Le opzioni configurabili prevedono, oltre all'inserimento del proprio nome di battaglia, anche il livello di difficoltà (tre a disposizione), il numero di giri, il livello del tilt (ovvero il grado di "sussulti" dell'immagine in relazione al vostro comportamento su strada) e infine l'esclusione dei danni al veicolo, se siete particolarmente avvezzi agli urti e non desiderate uscirne malridotti. Quando si inizia a giocare a Formula Karts si ottiene subito un buon feeling, e ci si ritrova particolarmente sorpresi e divertiti dal fatto di guidare dei mezzi quantomeno insoliti. Tutti i percorsi sono piuttosto brevi, ma offrono una grande varietà e, soprattutto, alcuni passaggi davvero impegnativi che, con un po' d'allenamento, vi troverete a superare in totale derapage. Le visuali disponibili sono due, quella classica interna e quella altrettanto classica esterna, ma esiste anche una visuale fissa da vari punti del tracciato che, stranamente, è accessibile come camera durante la gara e non per un eventuale replay. Le modalità video presenti nel gioco sono tantissime, fin troppe: si va dal 320x200 al 640x480 passando per quattro risoluzioni intermedie, e dalla 512x348 in su è anche possibile visualizzare 16 milioni di colori al posto dei canonici 256. Siccome a questo proposito la tentazione di sbilanciarmi in qualche commento è irrefrenabile, e non è questa la giusta sede, passo al box di commento dove potrete sapere tutta la verità su Formula Karts. Via!

Jacopo Prisco

Il percorso Australiano comprende anche un simpatico tunnel attraversato da delle sospette rotaie: il treno io non l'ho mai incrociato, fortunatamente...

La visuale esterna in alta risoluzione: la qualità della grafica statica è da 3Dfx, peccato che in movimento il tutto vada alla velocità di un bradipo...

Dunque, dicevamo delle diverse modalità video... ecco, purtroppo a meno di avere in casa Deep Blue o qualche marchingegno simile, ho paura che potete scodarvi l'alta risoluzione, perché risulta praticamente ingiocabile anche a 256 colori su di un P166. E' un vero peccato, perché Formula Karts è un giochino immediato e divertente, e resta l'amaro in bocca nel constatare che le sue buone caratteristiche vengono comunque a galla anche giocando all'ormai anacronistica bassa risoluzione: perché alla Sega non hanno pensato di supportare il Direct3D? Così com'è Formula Karts è utilizzabile soltanto in 320x200 e in 512x348, ma anche in quest'ultimo caso potreste avere rallentamenti eccessivi selezionando la modalità a 16 milioni di colori. Per il resto, le piste sono ben disegnate e belle da vedere, anche se cortissime come le reali piste da kart: ciò comporta che si può portare a termine un campionato in meno di venti minuti, e visto che non ci vuole molto a imparare i tracciati, anche sul fronte longevità non c'è da stare troppo allegri. La modalità Arcade può tenervi impegnati un po' più a lungo, anche grazie all'idea dei power-up, ma in fondo si tratta pur sempre degli stessi percorsi. Insomma, con un engine migliorato (oppure con un supporto per le schede 3d) e con qualche pista in più, Formula Karts poteva diventare qualcosa di molto interessante. Così invece è soltanto un giochino divertente, magari per farci un paio di partite a casa di un amico (o contro un amico, tramite connessione via modem o seriale). Non è la prima volta che alla Sega tirano fuori qualcosa di discreto a cui manca proprio poco per essere un prodotto vincente: ci vorrà tanto a fare un piccolo sforzo in più?

HARDWARE

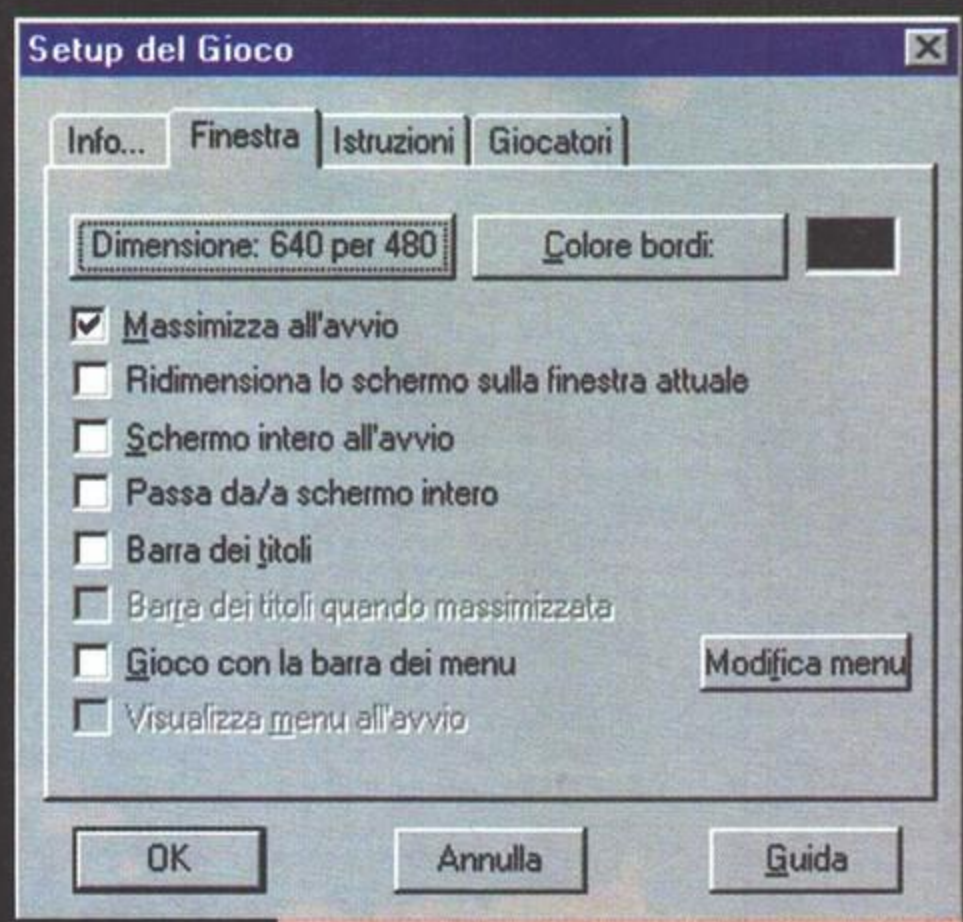
Formula Karts richiede come minimo un Pentium 90 con 8MB di RAM, con il quale potete giocare in bassa risoluzione e, volendo, anche alle risoluzioni intermedie con 256 colori. Per l'alta non saprei proprio che dirvi, visto che una fluidità accettabile l'ho potuta ottenere soltanto col P200 MMX redazionale: sul mio 166, anche a solo 256 colori, non sono riuscito a vedere più di 5-7 frames al secondo. Non parliamo poi della modalità 640x480 a 16-bit, perché visto come viene gestita da qualsiasi computer che mi sia capitato a tiro mi viene da chiedermi per quale motivo sia stata inserita nel gioco. Il resto della configurazione comprende la solita scheda audio, la solita scheda video e il solito lettore CD 4x. Un joystick o un joypad sono ovviamente raccomandati.

LA FABBRICA DEI giochi

Richard Garriott? Un dilettante. Quelli della Virgin? Un branco di scansafatiche! La serie di Monkey Island? Mia nonna fa di meglio. Se davvero pensate questo, forse siete finalmente capitati nelle pagine di TGM che aspettavate!

Nel corso della mia lunga vita ho sempre guardato i programmi che consentono di 'creare' videogiochi con un occhio abbastanza schifato. Anzi, per essere sincero ho sempre cercato di restarne il più lontano possibile. Soltanto una volta uno di questi titoli è riuscito ad attirare la mia attenzione, si trattava del SEUCK, un vecchio programma per C64 che ormai, credo, ricorderanno in pochi.
Ma passiamo al presente: il prodotto di cui trattiamo oggi ci arriva dritto dalla Europress, già autrice del molto noto Klick & Play e del suo seguito commerciale, Klick & Create - di per sè un biglietto da visita non da poco. Fortunatamente per tutti gli italici utenti, questa volta l'intero prodotto è tradotto nella nostra lingua, file di help compresi, e perciò non sarà più un'impresa disperata aggirarsi tra le decine e decine di opzioni che contiene questo titolo.
Sostanzialmente La Fabbrica dei Giochi è un complesso insieme di strumenti, che descriverò tra poco, che consente la creazione di un qualsiasi tipo di gioco (esclusi quelli 3D), virtualmente senza nessuna limitazione. Il suo scopo, per chi non l'avesse ancora capito (tutti e due), è di consentire anche a chi non sa nulla o quasi di programmazione di realizzare prodotti degni di essere chiamati videogiochi. E in base a quest'obiettivo dichiarato alla fine di questo articolo esprimerò il mio giudizio: prima, però, s'impone una descrizione tremendamente schematica delle principali funzioni offerte dal prodotto in questione.
La prima cosa da menzionare è che l'intero programma è diviso in tre grandi sezioni: l'Editor di Storyboard, l'Editor di Livello e l'Editor degli Eventi. Tre sezioni che meritano di essere approfondite, iniziando dalla prima, che è in pratica una vista d'insieme dell'intero programma. Qui infatti si possono aggiungere o togliere livelli a un gioco, come pure impostarne i valori generali, quali la risoluzione, il numero di colori e la dimensione dell'area dove si svolge l'azione (per non parlare del titolo e dell'eventuale password per accedere direttamente ai vari livelli). Ultima cosa importante dell'Editor di Storyboard è la possibilità di inserire gli effetti di dissolvenza e degli spezzoni animati all'interno del gioco.
Veniamo così all'Editor di Livelli: qui, in pratica, si

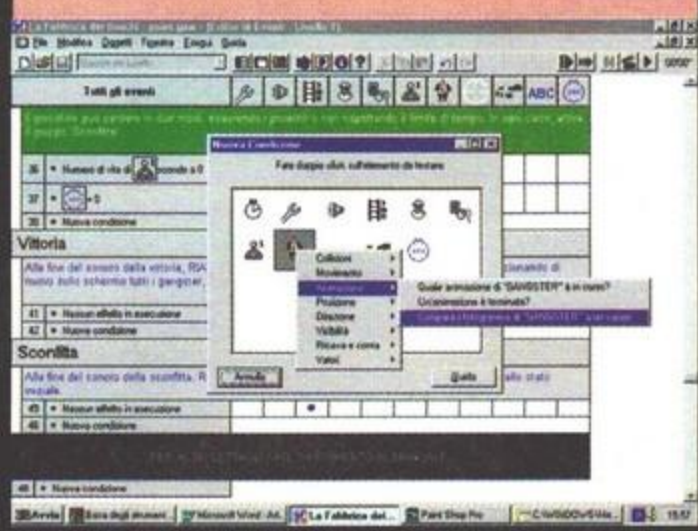
Queste sono soltanto alcune delle librerie grafiche a vostra disposizione: ce n'è da cavarvi la voglia!



Come detto nel testo dell'articolo, le azioni sono tantissime. Non preoccupatevi: ognuna è spiegata alla perfezione!

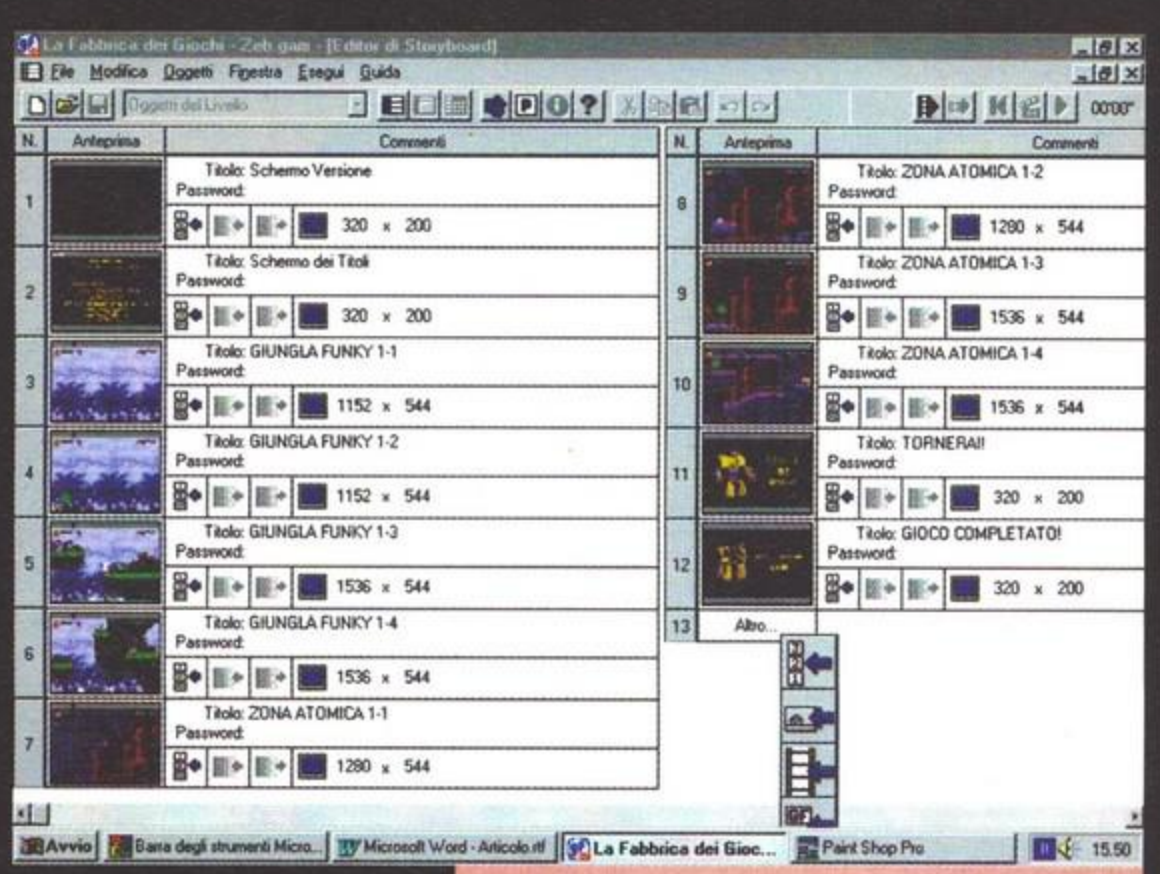
Creare giochi di piattaforme è semplicissimo. Notate quante opzioni sono disponibili per l'oggetto selezionato.

Ecco come si creano gli Eventi: una semplicissima serie di menu, che permette di trovare subito quello che si vuole.



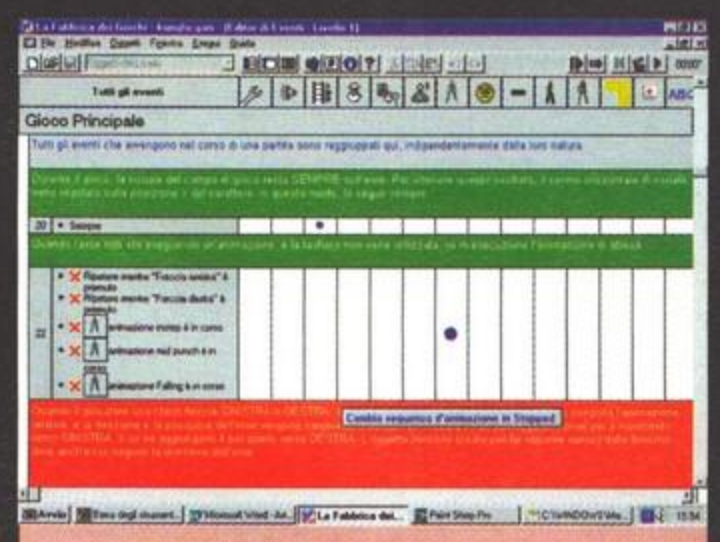
Tutti i personaggi possono essere animati: alcuni lo sono già, e le animazioni presenti non sono certo da buttare via.

creano gli oggetti del gioco.
L'oggetto è l'elemento base della Fabbrica dei Giochi. Può essere impostato a vostro piacimento, contiene una serie di indicatori che possono variare a seconda di quanto accade durante l'azione, può essere animato e può interagire in molti modi diversi con i fondali e con gli altri oggetti.
Potete creare da soli i vostri oggetti, partendo dal nulla, oppure potete sfruttare quelli già presenti nelle decine e decine di librerie grafiche e sonore che trovate sul CD; la cosa importante è che li dovete poi posizionare direttamente sullo schermo. Così facendo, potete costruire sia il fondale sia il cast del vostro gioco.
In questo editor si trovano anche molte altre importanti funzioni, come per esempio quelle relative alle animazioni dei vari caratteri e tutte quelle che fanno riferimento all'inserimento nel gioco di musiche, tabelle dei punteggi e sistemi di interazione con il giocatore.
In pratica, nell'Editor di Livelli dovete disporre, pronto all'uso, tutto il materiale necessario al perfetto funzionamento del gioco (anche se è più corretto dire del livello del gioco, visto che di questo si tratta). Questa fase del lavoro è molto importante, ma ancora non siamo al cuore vero e proprio della Fabbrica dei Giochi.
Cuore che viene raggiunto soltanto quando si comincia a parlare dell'Editor di Eventi, il vero motore di tutto il programma, dal momento che è quello che consente di animare tutto quello che deve avere una funzione all'interno della vostra creatura.
Giusto per iniziare, voglio fare i miei complimenti ai programmatori, che hanno saputo realizzare un sistema completo e, nel contempo, di comprensione abbastanza facile. Il sistema si basa su 4 fattori: gli Eventi, le Condizioni, le Funzioni e le Azioni. Allora, andiamo con ordine: voi volete creare un evento, diciamo per esempio che volete che un oggetto 'Palla' scoppi se le vite del giocatore scendono a zero. Allora, si comincia creando quest'ultima parte dell'evento. Andiamo con ordine. Evento: 'Vite del giocatore'. Condizione: 'Vite uguali a'. Funzione '0'. Azione: 'Distruggi Palla'. Spero di essermi spiegato, almeno a grandi linee (ma ne dubito); sappiate comunque che se non avete capito è colpa mia, e non del programma, perché nella realtà la creazione degli eventi è un procedimento di facilità disarmante. Ci si trova davanti a una griglia, come quella visibile in qualche immagine di queste due pagine, e qui si possono inserire tutti gli eventi e tutte le azioni che si vogliono, fino a che, appunto, l'intero gioco è stato 'incanalato' nella direzione che deve seguire, vale a dire fino a quando tutto quello che può accadere durante una partita non è stato esaminato e sistemato a dovere.
E con questo ho concluso con i tre editor: ci sono però tutta una serie di sezioni 'minori' del programma, che consentono di gestire tutte le sue funzioni: dall'editor di immagini, per disegnare i vostri sprite, a quello delle animazioni, per continuare con l'Editor di Espressioni, che serve a ricavare tutti i diversi valori interni delle decine di oggetti presenti in un gioco anche di piccole dimensioni. Di cose ce ne sono talmente tante che è persino inutile enumerarle.
Logicamente non pretendo di avere spiegato bene questo programma: la sola presenza di un ottimo manuale di 300 pagine (e di un help su schermo grande il doppio) permette di comprendere che questo è perfettamente impossibile. Spero però di avervi fatto capire le basi di fondo su cui poggia l'idea stessa della Fabbrica dei Giochi, che vi assicuro essere decisamente azzeccata.
Quello che mi preme dirvi, prima di spedivi al commento, è che questo programma è realizzato bene.



Ecco quello che intendo quando parlo di visione d'insieme del gioco: da qui non vi scappa niente!

Come editor di immagini è indubbiamente piuttosto limitato, ma adempie allo scopo, e non serve nulla di più.



L'Editor degli Eventi in tutto il suo splendore. Le spiegazioni qui ci sono perché siamo in un tutorial, comunque sono molto utili, e le potete creare anche voi.

Lavorare non è mai eccessivamente difficile, tutti gli editor sono frutto di un'attenta progettazione, e si lasciano usare con una semplicità che, vista la quantità di variabili in gioco, inizialmente non ero disposto a credere. Persino quando si cominciano a realizzare giochi piuttosto 'corposi', con più livelli, un sacco di oggetti e un sacco alla seconda di eventi, le cose restano lineari, grazie a tutta una serie di accorgimenti adottati dai programmatori per tenere sempre le cose a posto.
Anche imparare i complessi meccanismi del programma non è eccessivamente complicato, soprattutto perché sul CD si trovano 5 giochi tutorial, che permettono di imparare davvero a poco a poco come funzionano le cose, oltre a centinaia di piccoli esempi che spiegano ogni più piccola funzione di gioco: insomma, non si resta mai fermi davanti allo schermo a chiedersi che cosa è quello che si vede. In qualsiasi situazione, si può scovare subito il bandolo della matassa (tenete però presente che il tempo di apprendimento è forzatamente piuttosto lungo. Piuttosto tanto). E ora è il momento del commento.

Davide Solbiati

La Fabbrica dei Giochi è secondo me senza ombra di dubbio il migliore programma della sua categoria. E di gran lunga. Come credo di avere abbondantemente sottolineato nel corso dell'articolo, permette di creare virtualmente qualsiasi cosa senza troppi problemi, senza mai perdersi in virtuosismi tecnici di difficile comprensione.
Se stavate cercando qualcosa di questo genere, lo avete trovato. Però prima di fiondarvi come disperati in negozio ad acquistarlo, dovete ricordare che se comprate questo prodotto dovete anche mettere in conto di passare giorni e giorni, per non dire settimane, a impratichirvi sui suoi meccanismi. Sta a voi decidere se ne vale la pena: io non posso fare altro che dirvi la mia opinione. Il discorso di fondo è che non so quante persone possono sfruttare appieno questo titolo. L'utente normale, quello che non ha un masterizzatore, può creare solamente programmi su disco, che come credo sia ben chiaro a tutti oggi non è certamente il supporto più indicato per un videogioco. Certo, bene o male tutti possono riuscire a portare i dati su CD, magari andando in qualche negozio, ma lo dovete sapere.
Ultima cosa sulla preparazione necessaria per capire e usare questo programma. Se non dovete saper programmare, è però certo che dovete conoscere almeno qualche cosa di videogiochi, se non altro per crearne la struttura; ricordate poi che il tempo necessario per padroneggiare i meccanismi, per quanto siano facili e perfetti, è notevole, e che forse potrebbe persino bastare per iniziare a studiare un vero linguaggio di programmazione.
Non so che altro dirvi! Concludo ribadendo che La Fabbrica dei Giochi è un ottimo prodotto, praticamente senza difetti e in grado di offrire, a chi si impegna, risultati finali veramente molto molto notevoli. Meglio di questo in giro non trovate, credetemi.

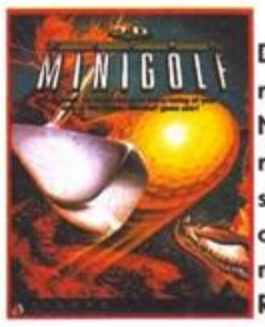
COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

COMPUTER ONE in Italia la trovi anche a:
VERONA Via PITAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 -- 15 / 19:30 -- chiuso lunedi' Mattina
PARMA VIA SAVANI, 14 --- 9:30 / 13:00 --- 15:00 / 19:30 -- chiuso Giovedi' Pomeriggio

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it



3D ULTRA MINIGOLF

Dalla Sierra una sensazionale simulazione di minigolf totalmente TRIDIMENSIONALE. 18 percorsi splendidamente renderizzate con differenti livelli di difficolta', simulazione di gioco ultra realistica e completamente personalizzabile, opzione multiplayer per 4 giocatori simultanei. R.H. 486DX2 + 8MB VConsigliato pentium + 16 Mb.

PC CDROM 45.000

ACTUA SOCCER CLUB EDITION

Finalmente la nuova versione della simulazione di calcio piu' realistica mai realizzata prima, ora con le squadre di club per affrontare l'impervia strada delle coppe internazionali!!. Puoi giocare l'intera stagione oppure selezionare la o le Coppe di tuo interesse, allenerai la tua squadra verificandone nelle apposite tabelle i progressi, grafica completamente rivisionata e realizzata interamente in 3D con possibilita' di visualizzazione dell'azione da ogni angolo. R.H. Pentium 75 + 16 Mb. Compatibile sia con DOS che con Windows 95.

PC CDROM 95.000

ADVANCED DUNGEON & DRAGONS : FORGOTTEN REALMS

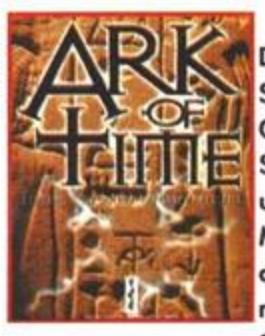
Dalla Interplay una fantastica raccolta di tutti i milgiori giochi di ruolo dedicati alla serie Advanced Dungeons & Dragons. La collezione Forgotten Realms comprende: Pool of Radiance, Curse of The Azure Bonds, Secret of the Silver Blades, Hillsfar, Eye of the Beholder, Eye of the Beholder ", Eye of the Beholder 3, Dungeon Hack, Gateway to the Savage Frontier, Treasures of the Savage Frontier, Menzoberranzan. Una collezione sicuramente esclusiva dedicata agli amanti dei giochi di ruolo SSI.

PC CDROM 89.000

AIRLINE SIMULATOR

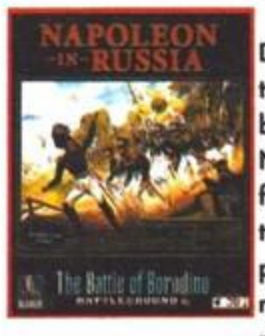
Il primo simulatore di aerei commerciali con manuale interattivo. Vola con il 747-400 sopra gli oltre 500 aeroporti Europei, cimentati nei voli inercontinentali collegando le principali capitali europee a New York, Boston e Toronto. Nei voli principali sarai assistito dalle vive voci delle torri di controllo (anche in ITALIANO!!). Completa tutte le operazioni di volo come i veri piloti grazie al glass-cockpit. Possibilita' di stampa delle cartine di avvicinamento. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO INCLUSO IL PARLATO. R.H. 486DX2-66 + 8Mb. Consigliato Pentium + 16 Mb.

PC CDROM 109.000



ARK OF TIME

Dalla Lucas un fantastico gioco della Serie Desktop Adventures dedicata a Guerre Stellari. Entra nei panni di Luke Skywalker e completa i test per diventare uno Jedi accompagnato dal grande Maestro Yoda. Dovrai collezionare strani accessori ed armamenti, incontrerai strani alieni. R.H. 486DX2-66 + 8mb + Win. 95. PC CDROM 99.000



BATTLEGROUND 6 : BORODINO

Dalla Talonsoft il Sesto episodio della fortunata serie di simulazione strategiche belliche. L'episodio e' dedicato a Napoleone in Russia perfettamente e fedelmente riscotruito sin nei minimi dettagli storici. Possibilita' di gioco in multiplayer vis Modem e via Internet con e-mail, persino le uniformi sono state accuratamente disegnate, livelli di difficolta' variabili e possibilita' di controllo di alcuna o di tutte le armate rendono la simulazione perfettamente adatta sia al giocatore principiante che a quello esperto. R.H. pentium + 16 Mb + Windows 3.1 o 95.PC CDROM 109.000

BATTLEGROUND 7 : BULL RUN

Il Settimo episodio e' ambientato durante la Guerra Civile americana dal 21 luglio 1861 (prima battaglia di Bull Run) all' Agosto 1862 (seconda battaglia di Bull Run) durante i sanguinosi conflitti che videro protagoniste le armate dell'Unione comandate dal generale McDowell, i C onfederati di RFobert E.Lee e dove il generale Thomas J. Jackson si guadagno' l'appellativo di Stonewall. Possibilita' di gioco in multiplayer vis Modem e via Internet con e-mail, persino le uniformi sono state accuratamente disegnate, livelli di difficolta' variabili e possibilita' di controllo di alcuna o di tutte le armate rendono la simulazione perfettamente adatta sia al giocatore principiante che a quello esperto. R.H. pentium + 16 Mb + Windows 3.1 o 95.

PC CDROM 109.000

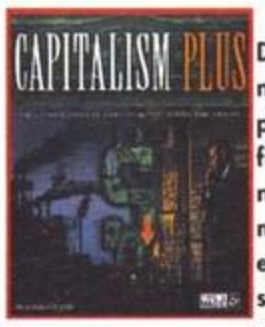
BLOOD

Un vero capolavoro della GT Interactive!! Blood vi proiettera' in un incubo! perche' la vendetta si trova alla fine di un tunnel insanguinato; combatterete e sterminerete ragni, pipistrelli, ratti, anguille, zombi e ogni genere di schifezza per raggiungere il regno oscuro e sconfiggere Tchernobog. Dovrete radere al suolo cio' che vi lasciate alle spalle se volete sopravvivere. Azione sfrenata stile Duke Nukem 3D con possibilita' di gioco multiplayer fino a 8 giocatori. La confezione include inoltre un CDrom con i dimostrativi di Rebel Moon Rising, Star Command e Tigershark. R.H. Pentium 75 + 16 Mb.PC CDROM 99.000

BUG TOO

Super divertimento tridimensionale con questa nuova avventura impersonata dal famoso BUG. Azione e numerossisime acrobazie in oltre 20 livelli delle piu' pazze parodie cinematografiche mai create. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. pentium 90 + 8 mb + Win 95

PC CDROM 69.000



CAPITALISM PLUS

Dalla Interactive Magic, la nuova versione del miglior simulatore strategico che vi proiettera' nel complesso mondo dell'alta finanza. Produzione, commercializzazione, effetti positivi e negativi dell'economia e tanti altri fattori sono determinanti e perfettamente riprodotti in questa versione evoluta del gioco tabto da ricreare perfettamente le situazioni attuali. Mappe reali degli USA, Europa e Asia, una vastissima scelta di aree merceologiche in cui cimentarsi, tutto e' pe'messo per costruire il proprio business, comodo editor di scenari e mappe che permette anche di personalizzare i prodotti, le industrie e gli obiettivi da raggiungere, scenari storici e futuristici, opzione fino a (giocatori in multiplayer. R.H. 486DX2-66 + 8mb + Dos o Win. 95

PC CDROM 93.000

COMANCHE 3

Dalla Novalogic la nuovissima simulazione dedicata al famoso elicottero Comanche. Oltre 30 nuove missioni, nuova tecnologia di Rendering grafico VOXEL SPACE 2 in grado di fornire un aspetto incredibilmente realistico agli scenari, opzione Multiplayer che consente incredibili scontri fino a 8 giocatori via network!! con 1 solo pacchetto software!!, possibilita' di gioco multiplayer anche via modem, possibilita' di volo sia per principianti che per super-esperti piloti. Il programma e' stato testato da responsabili della U.S. ARMY che ne hanno certificato l'attinenza alla realta'. R.H. Pentium 75 + 16 Mb ram + DOS 6 o Windows 95. Compatibile con periferiche Thrustmaster, CH, Logitech e Microsoft Sidewinder. Consigliato pentium 120 + 24 Mb.MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM 99.000

COMMAND & CONQUER GOLD - Versione per WIN 95 -

Finalmente disponibile la versione GOLD del piu' noto simulatore strategico di guerra. La nuova versione, oltre ad una perfetta compatibilita' con Windows 95, offre la possibilita' di gioco multiplayer via Internet, grafiche in SuperVGA, il programma per utilizzare lo speciale CHAT presente su Internet nell'area Westwood, visualizzazione fino a 4 volte superiore dell'area di battaglia, 2 CDROMS pieni di azione, oltre 35 missioni, grafica e sonoro digitalizzato. R.H. Pentium + 16 Mb ram + Windows 95.

PC CDROM 99.000

DUKE IT OUT D.C.

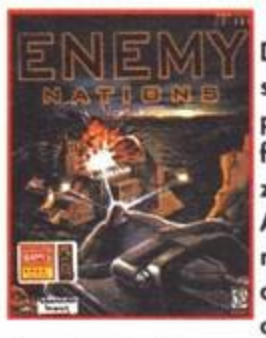
Un nuovissimo ed entusiasmante episodio dedicato a DUKE NUKEM 3D!! Gli alieni hanno catturato il Presidente degli Stati Uniti a Washington DC. Tocca a Voi liberarlo!!! Ben 9 incredibili livelli piu' 10 livelli nascosti!!! e l'esclusivo AWARD WINNING Level Creator, la migliore e piu' potente utility per editare nuovi episodi!!! Richiede la versione registrata di Duke Nukem 3D.

PC CDROM 49.000

DUKE NUKEM 3D: APOCALYPSE

Un nuovissimo ed entusiasmante episodio dedicato a DUKE NUKEM 3D!! Gli alieni hanno catturato il Presidente degli Stati Uniti a Washington DC. Tocca a Voi liberarlo!!! Ben 9 incredibili livelli piu' 10 livelli nascosti!!! e l'esclusivo AWARD WINNING Level Creator, la migliore e piu' potente utility per editare nuovi episodi!!! Richiede la versione registrata di Duke Nukem 3D.

PC CDROM 59.000



ENEMY NATION

Dalla Windvard Studios la piu' bella simulazione strategica spaziale mai vista prima! La simulazione combina alla perfezione strategia, tattica militare e fondazione e gestione delle colonie. Ambientato nel 2005, in seguito alla recente conquista di un nuovo Pianeta, avrete l'arduo compiuto di costruire ed organizzare la vostra colonia sfruttando al meglio le risorse umane e naturali del pianeta, gestendo ed organizzando l'economia e strutturando la difesa militare. Opzione multiplayer per gioco via Internet, Rete, modem e seriale, 4 livelli di difficolta', combattimenti in tempo reale, grafica iper realistica in alta risoluzione tridimensionale. R.H. Pentium + 16 Mb + Windows 3.1, 95 o NT

PC CDROM 99.000

DUKE NUKEM 3D

Finalmente la versione UFFICIALE del miglior sparatutto 3D mai creato prima. 28 livelli impressionanti alla caccia di sinistri alieni nelle strade di Los Angeles, in una stazione orbitale e sulla superficie della Luna. 10 armi ad alta tecnologia, inoltre all-interno troverete il comodossimo EDITOR per poter creare livelli sempre nuovi e raggiungere cosi' una longevita' di gioco INFINITA. R.H. 486DX + 8MB

PC CDROM 29.000

FA-18 HORNETT 3.0

Dalla Grafic Simulations una stupenda simulazione di volo dedicata al famoso aereo da guerra americano. Basato su grafica poligonale piena tridimensionale ultra veloce, fino a 20 Frames per secondo in alta risoluzione 1024x768, oltre 28 missioni ambientate nel Golfo Persico, oltre 90 minuti di istruzioni per volare correttamente incluse 6 missioni di addestramento, opzioni multiplayer per connessioni simultanee fino a 4 computers in rete con 6 missioni dedicate! tutto l'armamento in dotazione come nella realta'. R.H. Penitum + 8mb + Windows 95. Consigliato Pentium 133 + 16 Mb.

PC CDROM 99.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

NEGOZIO A BOLOGNA: VIA VELA 12/2 dalle 9:00 alle 19:30 orario continuato - chiuso lunedi' mattina

COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

COMPUTER ONE in Italia lo trovi anche a:
VERONA Via PITAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 -- 15 / 19:30 -- chiuso lunedi' Mattina
PARMA VIA SAVANI, 14 --- 9:30 / 13:00 --- 15:00 / 19:30 -- chiuso Giovedi' Pomeriggio

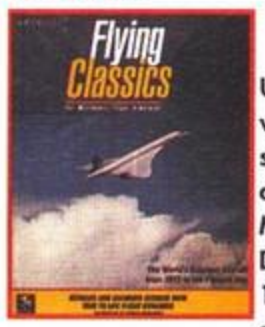
Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

FLIGHT SIMULATOR 5/6: AIRLINE ADVENTURE

Sempre dalla Aerosoft questo esclusivo data disk per F.S. W95 vi offre l'opportunita' di percorrere la reale carriera dei piu' importanti piloti di linea internazionali. 16 differenti avventure basate su voli di linea reali con partenze e destinazioni tra 20 dei piu' noti aeroporti internazionali. 4 aerei inclusi: BAE 146, A330, A340 e CONCORDE. Scenari inclusi: Francoforte, Paderborn, Tenerife e Gran Canaria. Richiede la versione Microsoft Flight Simulator per Windows 95 oppure Flight Shop per i possessori di F.S.5.

PC CDROM 69.000



FLIGHT SIMULATOR 5/6: FLIGHT CLASSIC

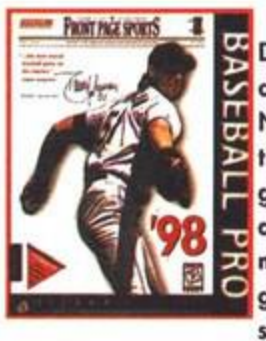
Un nuovo add on per il noto simulatore di volo della Microsoft. Prodotto dalla tedesca Aerosoft, contiezne tutti i piu' famosi aeromobili dell'ultimo secolo: dal Macchi MC-72 del 1934 al EF2000 del 1994, dal Deperdussin del 1913 al Concorde del 1969. Oltre 20 nuovi aerei da utilizzare con la versione Windows 95 del Flight Simulator. Per i possessori del F.S. 5, occorre utilizzare Flight Shop.

PC CDROM 59.000

FLIGHT SIMULATOR 5/6: VENEZIA DATA DISK

Goditi le bellezze di questa citta' unica al mondo. Dal Lago di Garda fino ai confini con Austria e Slovenia per oltre 60.000 km. quadrati. Tutti i rilievi sono stati realizzato utilizzando dati reali, include tutti gli aeroporti civili ed alcuni militari. In alcuni giorni dell'anno, lo scenario si trasforma offrendo effetti speciali a sorpresa. Lo scenario inoltre adegua i colori ad ogni stagione per offrire veramente il massimo del realismo. Compatibile con Flight Simulator 5.X e 6.X. MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM 75.000



FRONT PAGE BASEBALL PRO 98

Dalla Sierra la nuova fantastica edizione della nota simulazione di baseball. Nuovo motore di gestione dei campionati, molto piu' veloci, nuovo sistema di gioco Arcade, implementata l'intelligenza artificiale sia dei giocatori che della parte manageriale, possibilita' di gestione dei giocatori dal reclutamento fino alla pensione!! Nuovo sistema di gestione della visuale con possibilita' di commutazione in tempo reale, statistiche ultra approfondite in oltre 2000 categorie! Personalizzazione del livello di difficolta' e del livello di realismo, Grazie alla nuova utility possibilita' di ricevere via INTERNET giornalmente le nuove statistiche manageriali!! R.H. Pentium 75 + 16 mb + Win.95. Consigliato Pentium 120

PC CDROM 89.000

FRONT PAGE SPORT GOLF + DATA DISK

Dalla Sierra una splendida simulazione di Golf disegnata dagli autori di Links Pro caratterizzata dalla presenza di un nuovo sistema denominato TrueSwing che conferisce al mouse una incredibile precisione e realismo nella predisposizione e nel lancio; ogni movimento e' controllato direttamente dal mouse. Possibilita' di competizione via Internet, 12 tipi di gioco, percorsi interamente renderizzati in 3D, possibilita' di visualizzazione dell'azione da 5 angolazioni contemporaneamente. La confezione include il DATA DISK COEUR D'ALENE. R.H. Pentium 90 + 16 Mb ram + Windows 95.

PC CDROM 119.000

HARVEST OF SOULS (SHIVERS 2)

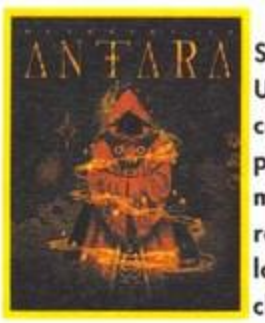
Dalla Sierra la super attesa avventura, seguito di Shivers. Visuale in prima persona con rotazione dello schermo a 360 gradi! Varie opzioni e strategie scelte possono portare alla conclusione del gioco con finali diverse. Possibilita' di gioco via Internet con Chat online durante lo svolgimento dell'avventura, colonna sonora originale digitalizzata. R.H. 486DX2-66 + 12 MB RAM + Windows 3.1 o 95

PC CDROM 79.000

FORMULA 1

Benvenuto in Formula 1. Prova il fascino e l'emozione di una stagione completa di F1 sfidando i piu' grandi campioni. A te la scelta visto che puoi scegliere tra 13 squadre, 35 piloti e 17 circuiti nel tentativo di aggiudicarti il titolo piu' ambito nello sport automobilistico: Campione del Mondo! Prestazioni delle macchine e dei circuiti basata sui dati ufficiali della FIA. Rombo dei motori registrato nei laboratori di sviluppo dei motori di Formula 1. COMPLETAMENTE IN ITALIANO!! R.H. Windows 95, supporto per Direct X 3d, Penitum 90 + 16 Mb.

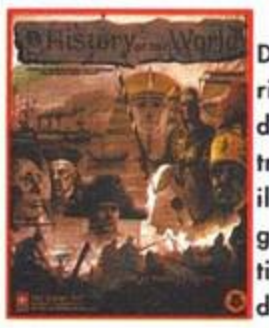
PC CDROM 89.000



ANTARA

Scoprite un mondo di intrighi e inganni. Un intrigo complesso di razze e religioni caratterizzato da una trama complessa e personaggi ben sviluppati. Nuovo sistema magico che permette ai giocatori di imparare dagli incantesimi lanciati contro di loro. Capitoli della storia interconnessi che foniscono informazioni sugli obiettivi raggiunti. Sistema di combattimento 3d di tipo strategico a turni. R.H. 486DX2/66+8Mb+Win 3.1 o 95.

PC CDROM 99.000



HISTORY OF THE WORLD

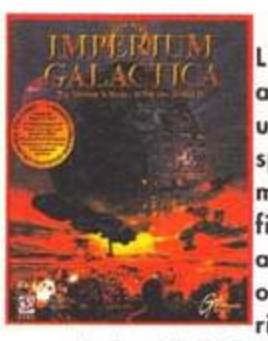
Dalla Avalon Hill l'attesa simulazione storico/strategica dedicata alla conquista del mondo. Dalle dinastie dei Faraoni alle truppe Tedesche della II Guerra Mondiale, il tutto attraversando ben 7 epoche tra da guerre civili, incursioni barbare, terremoti, e tanti altri fattori che incideranno sul destino delle grandi Nazioni. Opzione multiplayer da 1 a 7 giocatori, opzioni dedicate al gioco via Internet con messaggistica diplomativa via e-mail, 20 calamita' naturali perfettamente animate, 49 Imperi storici perfettamente riprodotti, fino a 9 fattori caratteriali tipici per ogni giocatore, segnapunti perpetuo con il rispetto del tempo reale in scala. R.H. 486DX4-100 + 16 mb + Windows 3.1 o 95

PC CDROM 99.000

ID ANTOLOGY

Una incredibile raccolta dedicata ai fantastici prodotti dellqa ID Soft. composta da: Hover Tank 3D, Dangerous Dave, Catacombs 3D, Shadow Knights, Rescue Rover, Rescue Rover II, Wolfenstein 3D, Spear of Destiny, l'intera serie dedicata a Commander Keen (7 giochi!!), Ultimate Doom, Doom 2, Master Levels of Doom 2, Final Doom, QUAKE, inoltre le versioni dedicate a MACINTOSH dei seguenti titoli: Ultimate Doom, Doom 2, Final Doom e Wolfe'nstein 3D; nella confezione sono inoltre inclusi una inredibile serie di gadgets, posters, il fumetto originale di Doom, una maglietta della Id Soft, e tanto altro ancora!!!

PC CDROM 249.000



IMPERIUM GALACTICA

L'Universo e' tuo....se sarai in grado di amministrarlo....!! Dalla GT Interactive una sofisticata simulazione manageriale spaziale combinata con fasi di combattimento in tempo reale. Dovrai salire la difficoltosa scala gerarchica imperiale per arrivare al dominio delle colonie, con opzioni veramente uniche di gestione, ricerca e sviluppo, sono richieste anche notevoli doti di diplomazia per gestire i rapporti con gli alieni e raggiungere cosi' il dominio dell'Universo. I, Avrai ben 75 scienziati a tua disposiwione per sviluppare e sfruttare le tue risorse naturali. Una epica storia senza precedenti. R.H. Pentium 75 + 16 Mb. Compatibile sia con DOS che con Windows 95.

PC CDROM 99.000

FIFA MANAGER

Diciotto mesi di lavoro hanno prodotto il gioco di gestione del calcio pi˜ completo e coinvolgente che sia mai stato visto. Comprende tutte le divisioni di 5 fra le pi˜ forti divisioni calcistiche: Inghilterra, Italia, Scozia, Francia, Germania. Scegli una squadra ed entra nel suo campionato, ad ogni livello. L'Intelligenza Artificiale del prodotto assicura che ogni decisione tattica abbia effetti veritieri sullo svolgimento della partita e sul risultato finale, garantendo uno stretto controllo sul destino della squadra. Rappresentazioni veritiere degli stadi di ogni singola squadra di ognuna della nazioni rappresentate. Dati aggiornati sulle squadre e sui giocatori fanno di FIFA Soccer Manager la rappresentazione piu' reale e concreta delle abilit‡ di una squadra rappresentata. Statistiche accurate - piu˜ di 7.500 giocatori . Fedelta' audio visiva - ogni vittoria o sconfitta, promozione o retrocessione vengono visualizzate dal vivo sullo schermo. COMPLETAMENTE IN ITALIANOPC CDROM 79.000

LAST RITES

Dalla Ocean uno splendido sparatutto in soggettiva stile Doom. Immagina un mondo in cui la notte minaccia di coprire la terra, un mondo popolato da morti viventi, un mondo che vi gelera' il sangue nelle vene!! Ma con il vostro coraggio e le potenti armi a disposizione risolveranno il problema! Sublime grafica 3D con rotazione a 360 gradi, opzione Multiplayer via Rete IPX, via Modem e via collegamento seriale. MANUALE IN ITALIANO; R.H. pentium 100 + 16 Mb. Consigliato Pentium 133.PC CDROM 69.000

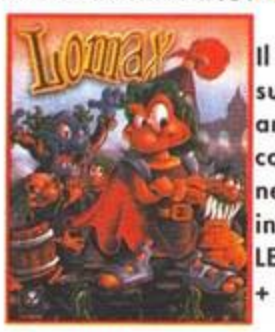
CARMAGEDDON

La simulazione di corse automobilistiche definita dalle maggiori ed autorevoli riviste estere come uno dei migliori giochi degli ultimi anni! Ben 25 sfegatati avversari assetati si sangue e violenza, vi sfideranno sui 36 percorsi contenuti nel gioco!!!

PC CDROM 89.000

DUNGEON KEEPER

Nei classici giochi di ruolo un piccolo gruppo di avventurieri vagano attorno ad una prigione sotterranea in cerca di tesori e di diaboliche creature da uccidere. Dungeon Keeper sconvolge questa trama: Ë il giocatore che controllera' la prigione sotterranea e gli esseri diabolici che si nascondono nelle sue profondita'. Comanderai tutti i generi di creature: dai folletti maligni fino ai draghi che sputano fuoco. COMPLETAMENTE IN ITALIANO.PC CDROM 89.000



LOMAX

Il platform che ha riscosso un incredibile successo sulla Playstation ora disponibile anche in formato per PC CDROM. Lomax combatte contro zombi, pirati, cowboys negli oltre 40 livelli disponibili di queste incredibile gioco a piattaforme. MANUALE IN ITALIANO. R.H. pentium 75 + 16 Mb + Win. 95. Consigliato Pentium 90.

PC CDROM 99.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

COMPUTER ONE in Italia la trovi anche a:
VERONA Via PITAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 -- 15 / 19:30 -- chiuso lunedi' Mattina
PARMA VIA SAVANI, 14 --- 9:30 / 13:00 -- 15:00 / 19:30 -- chiuso Giovedi' Pomeriggio

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

LOST ADVENTURE 8

Una splendida raccolta dedicate alle migliori avventure della Legend Soft contenente: Comanions of Xanth (splendida avventura grafica stile cartole animato), Eric the Unready (avventura grafica), la Serie completa di Spellcasting: Spellcasting 101: Sorcerers get all the Girls, Spellcasting 201: The Sorcerer's Applicance, Spellcasting 301: Spring Break (Avventure grafiche), Frederik Pohl's Gateway (Avventura ambientata in un mondo di 500000 anni fa'), Gateway II: Homeworld . Versioni per DOS e Windows 95.

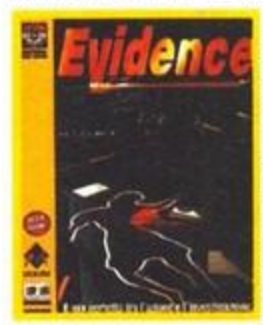
PC CDROM 79.000

MASTER OF ORION II

L'attesissimo seguito del famoso strategico dedicato alle conquiste spaziali e finalmente disponibile!. I miglioramenti rispetto alla versione precedente si sprecano!! Opzioni multiplayer fino ad 8 giocatori via modem e via network, grafica Supevga cinematica spettacolare, 13 missioni disponibili piu' la fantastica Utility per crearne nuove, completa gestione delle colonie sia sotto il profilo economico e tecnologico che sotto il profilo umano, possibilita' di scelta di combattimento tattico e strategico, eventi e disastri con selezione random. R.H. 486DX + 8MB. Cons. Pentium + 16 Mb. MANUALE E GIOCO IN ITALIANOPC CDROM 99.000

BIRTHRIGHT

Dalla Sierra un perfetto mix tra gioco di ruolo tradizionale, un gioco strategico di guerra e combattimento in tempo reale. Completo e complesso mondo in stile arcade in 3d; effetti speciali, scenari innovativi con texture in alta risoluzione ed effetti luce splendidi. Giocabilita' e durata senza limiti. Potrete assumere il ruolo di ben 34 personaggi con risultati di gioco sempre differenti. Opzione multiplayer via rete o via internet. R.H. 486DX2/66+8Mb+Win 95.PC CDROM 99.000



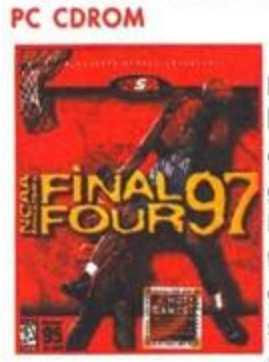
EVIDENCE

Un mix perfetto tra azione ed avventura thriller. Dovrai scoprire chi ha ucciso Sara Hopkins! Un vero gioco cinematografico che ti immergera' nell'ambiente torbido, imprevedibile ed angosciante di un thriller moderno che prende vita nel cuore di una grande megalopoli americana. Numerosi e complessi enigmi da risolvere, scene di azione in 3D in tempo reale, con sparatorie ed inseguimenti in macchina, scenografie ed animazioni di qualita' cinematografica, sonoro digitalizzato. COMPLETAMENTE IN ITALIANO. R.H. 486DX2-66 + 8mb + Dos oppure win95.PC CDROM 79.000

NBA JAM EXTREME

La nuovissima versione del famoso simulatore di basket prodotto da Acclaim. Utilizza la grafica 3Dfx grazie al nuovo motore grafico 3D, che conferisce caratteristiche di movimenti ultra realisticie dettagli grafici unici. oltre 170 giocatori ufficiali NBA e tutte le 29 formazioni, piu' di 30 azioni "Estreme" e piu' di 60 giocatori e squadre segrete da scoprire!! Opzione multiplayer fino a 4 giocatori. Compatibile con Joypads Gravis Grip. R.H. Pentium 133 + 16 Mb + Windows 95, Scheda Video PCI 2mb compatibile con DirectX.

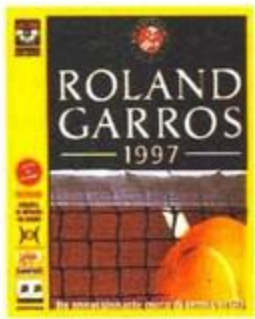
PC CDROM 89.000



NCAA FINAL FOUR 97

Dalla Mindscape una rivoluzionaria simulazione di Basket Nba!! Piu' di 35 azione diverse per giocatore fanno di questo gioco la miglior simulazione di basket su PC, opzione multiplayer da 1 a 4 giocatori simultaneamente nella stessa squadra o uno contro l'altro, Piu' di 10 diverse visuali selezionabili;, statistiche e nomi reali per le 64 squadre, con possibilita' di simulare l'attuale campionato o personalizzare la propria squadra. R.H. Pentium 75 + 16 Mb + Windows 95.

PC CDROM 109.000



ROLAND GARROS 97

Il primo capolavoro Lucas dell'anno e' finalmente disponibile!! Sofdera la tua pistola nel vecchio West. 3 varianti di gioco: Sparatutto Spaghetti Western, Azione Bounty Killer e Sparatorie Multiplayer. Usa la testa oltre al grilletto: se spari ai civili rischi di trovarti a penzolare da una forca! Opzione multiplayer con gestione da 2 a 8 giocatori via Modem, rete o internet! Tuffati nel vecchio West nei panni del pistolero James Anderson, conoscerai una citta' polverosa, una miniera abbandonata, un treno in corsa e tanto ancora!! Non ti troveari mai a corto di piombo con armi come la 45 a 6 colpi, il fucile calibro 44 il fucile da caccia calibro 10 e la vecchia calibro 12. MANUALE IN ITALIANO. R.H. Pentium 60 + 16 Mb + Win.95. Consigliato Pentium 90.

PC CDROM 75.000

PANDEMONIUM

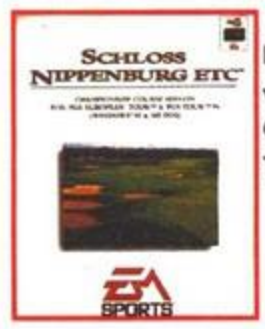
Dalla Crystal Dynamics il gioco a piattaforme che ha segnato un'epoca nella storia del videogioco! La splendida conversione per PC e' stata realizzata in considerazione delle nuove schede acceleratrici 3DFX (il gioco e' comunque utilizzabile anche con una scheda SuperVGA con 2mb ram). 18 livelli di azione sfrenata e grafica tridimensionale incredibile!! R.H. minimo: Pentium 100 + 16mb + Win. 95; Consigliati: Pentium 133 + 16 Mb + Scheda acceleratrice 3DFX.

PC CDROM 75.000

F22 - RAPTOR

Oltre 250.000 miglia quadrate di territori foto-realistici renderizzati in base ai dati prelevati dal satellite riguardanti la Bosnia, l'Ucraina ed il Kuwait. Sistema di campagne veramente dinamico e unico. Cabina di pilotaggio attiva con controllo totale di ogni comando dell'aereo.Azione istantanea con una immensa varieta' di aerei e veicoli. Supporto per modem e rete.R.H. Pentium 133+16Mb+Win95

PC CDROM 99.000



PGA GOLF 1996 The Nippon Data Disk

Nuovo disco percorsi dedicato al capolavoro della EA Sports Pga Golf 96. Compatibile con Pga European Tour e Pga Tour 96 (sia Dos che Windows 95).

PC CDROM 49.000

PINBALL POWERPACK

Una splendida raccolta dedicata agli appassionati del gioco del flipper!! 5 best sellers del settore: Pinball Dreams, Pinball Dreams 2, Pinball Fantasies, Pinball mania e Pinball Illusions. Ben 20 tavoli disponibili. MANUALE E GIOCHI IN ITALIANO.

PC CDROM 69.000

PYRAMID

Una fantastica avventura tra le piramidi dell'antico Egitto, lungo le rive del Nilo. Incontrerai tantissimi personaggi ma dovrai districarti attraverso complessi labirinti, decifrare geroglifici, smascherare malvagi ed imbroglioni per raggiungere i tesori della Tomba e salvare la vita del Faraone. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. 486DX2-66 + 8mb + Win3.1 o 95.PC CDROM 99.000

QUAKE DEATHMATCH MAKER

Disegna nuovi livelli per Quake in pochi minuti!!! Un eccezionale add on AUTORIZZATO DA ID SOFTWARE, vi permettera', grazie alla funzione drag'n drop, di costruire in pochi minuti nuovi ed esaltanti livelli per Quake. Il pacchetto include una incredibile serie di librerie grafiche con centinaia di clips dedicate a Quake. Inclusi 10 nuovi percorsi a titolo di esempio. Richiede la versione registrata di Quake.

PC CDROM 79.000

ANIMAL

Dalla Ocean una incredibile avventura grafica interattiva caratterizzata da intense fasi arcade e sparatutto con visuali multiple, anche in soggettiva. Dedicata ai personaggi Peperami, solo la vostra abilita' vi permettera' di salvare Pepereinstein e riportare ordine e calma nella citta'. R.H. 486DX2 - 66 + 8MB. Compatibile con Dos e Win 95

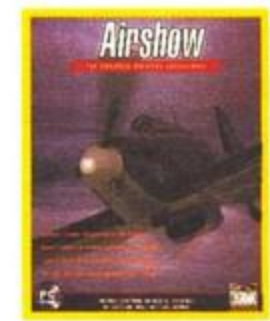
PC CDROM 78.000

REBEL MOON RISING

Una Incredibile avventura/sparatutto in soggettiva 3D disegnata appositamente per la tecnologia MMX. Prodotta dalla GT Interactive, offrre opzioni multiplayer fino a 8 giocatori via Network e via Internet, 64000 colori in alta risoluzione fino a 1280 x 1024, Tecnologia di riconoscimento vocale, 3 diversi modi Multiplayer: Combattimento, Squadra e Obiettivo Comune. R.H. Pentium con tecnologia MMX, 16 Mb ram, Windows 95, Direct X3.PC CDROM 109.000

REDNECK RAMPAGE

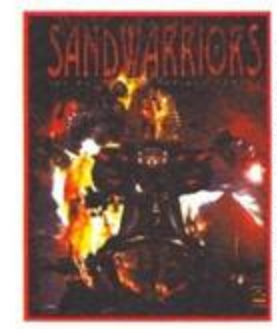
Dalla Interplay un incredibile sparatutto con visuale in soggettiva. Quei maledetti alieni ti hanno conciato per le feste. Dieci armi brutali, compresi piedi di porco, dinamite, doppiette, seghe e un braccio-arma extraterrestre. 14 livelli di grafica SuperVGA, ambientati in "posti" interessanti tra cui camere mortuarie, l'allevamento di polli di J.Chuck, la bettola di Stanky, l'impianto di trattamento dei liquami e altro ancora. Opzioni per partite mortali a 8 giocatori via modem, colonna sonora folcloristica. Affronta alieni terribili come gli Hunk Guard, i Turd Minion, i Vixen . MANUALE IN ITALIANO. R.H. Pentium 90 + 16 Mb.PC CDROM 89.000



FLIGHT SIMULATOR 6.0 : AIRSHOW

Uno splendido add on dedicato al Flight Simulator 6 della Microsoft che include scenari ed aerei della Seconda Guerra Mondiale. Include 5 aerei: Hawker Hurricane mk1, Grumman F6F-3 Hellcat, Lavotchkine La-7, Mitsubishi Zero A6M5 ed il mitico Messerschmitt BF109, copckpit fedelmente ricostruiti in SVGA, persino il rumore dei motori e' esattamente corrispondente alla realta', superbi scenari Europei, un tutorial per un immediato volo anche per i principianti, avventure predisposte che vi riporteranno indietro di oltre 50 anni. Richiede la versione registrata di Flight Simulator per Win 95

PC CDROM 79.000



SAND WARRIOR

Una splendida battaglia 3D destinata ad eleggere il vincitore comandante supremo della galassia. Incredibili mondi disegnati in 3D, cruscotti delle astronavi disegnati stile simulatore di volo, decine di missioni con molteplici obiettivi, upgrade degli armamenti con l'aumentare del livello di difficolta', livelli segreti da scopripre, sezione di pianificazione tattica delle missioni. R.H. Pentium 75 + 16 Mb. Compatibile sia con DOS che con Windows 95.

PC CDROM 79.000

NUOVO PUNTO VENDITA A BOLOGNA: VIA MURRI 39 - chiuso mercoledi' -

COMPUTER ONE®

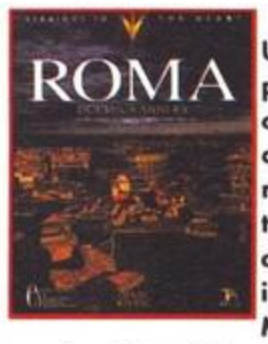
Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

COMPUTER ONE in Italia la trovi anche a:
VERONA Via PITAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 -- 15 / 19:30 -- chiuso lunedi' Mattina
PARMA VIA SAVANI, 14 -- 9:30 / 13:00 -- 15:00 / 19:30 -- chiuso Giovedi' Pomeriggio

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 30. Prezzi IVA INCLUSA



ROMA 2000 ANNI FA

Un grande kolossal interattivo basato sul piu' vasto ambiente archeologico mai costruito in realta' virtuale. 25 Kmq di area edificata con migliaia di abitazioni e monumenti arricchiti da decorazioni e pitture che restituiscono a Roma il suo antico splendore. 130 monumenti realizzati in dettaglio : il Colosseo, il Circo Massimo, le Terme di Caracalla ecc ecc..inseriti nel tessuto urbano ricostruito secondo le piu' aggiornate ipotesi archeologiche. 70 vedute panoramiche in 3d. 40 interni di edifici con decorazioni..COMPLETAMENTE IN ITALIANO!! R.H. Windows 95, Penitum 75 + 16 Mb.
PC CDROM 89.000

SAFECRACKER

In questo gioco della GT Interactive, devi impersonare un esperto in sistemi di sicurezza che sta' per entrare a far parte di una importante societa' produttrice di casseforti. Per dimostrare le tue capacita' devi riuscire ad entrare nel quartier generale del tuo nuovo datore di lavoro eludendo tutte le difese e riuscire ad aprire piu' di 35 casseforti, ciascuna delle quali contiene una chiave essenziuale per scoprire la combinazione del tuo obiettivo finale. Complessi rompicapo e le chiavi nascoste rappresentano una grande sfida alle tue capacita'. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 90 + 16Mb + Win.95PC CDROM 89.000

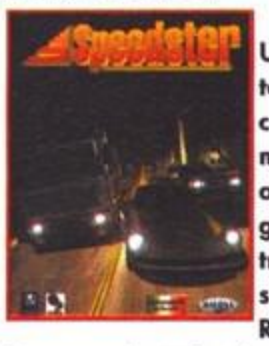
SILENT HUNTER PATROL DATA DISK 2

Il nuovo data disk dedicato al noto simulatore di sottomarini Silent Hunter. Contiene l'Editor Scenari, 2 Patrol Zones (Honk Kong e Vietnam) e 15 nuovi scenari.

PC CDROM 59.000

SPACE STATION SIMULATOR

Una sensazionale esprienza che ti proiettera' nel futuro. Disegna, costruisci ed esplora la tua Stazione spaziale, il piu' grande progetto della tecnologia spaziale, e vivi l'esperienza di un astronauta del 21° secolo. Oltre 40 moduli disponibili per la costruzione e la personalizzazione della Stazione basati su disegni originali forniti da ESA e NASA. Esplora la Stazione in condizioni di assenza di gravita' vivendo le esperienze dei veri astronauti. Possibilita' di Link via Internet al sito ufficiale NASA per acquisire le ultime informazioni sulla vera Stazione in costruzione. Splendidamente realizzato in 3D. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + Win.95. Predisposto per processori MMX. PC CDROM 99.000



SPEEDSTER

Un altro capolavoro della PSygnosis in tema di simulazione di guida!! 1 o 2 giocatori testa a testa con vista dall'alto, 3 modalita' di gara, 8 diversi tracciati automobilistici, 16 auto da brivido. Un gioco di corsa pura, contro il tempo, contro avversari terribili, contro ogni avversita'. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 75 + 8mb Ram + Win 95. Raccomandato Pentium 100 + 16 Mb.
PC CDROM 89.000

STAR TREK GENERAZIONI

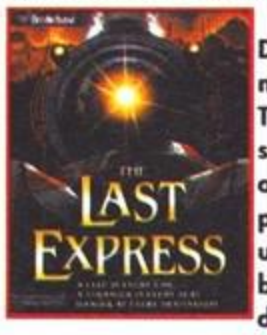
Dalla Microprose il nuovo titolo dedicato alla favolosa serie fantascientifica di Star Trek. La prima avventura totalmente realizzata in 3D dove le tue doti di tattica, guerriero ed esploratore saranno indispensabili per raggiungere gli obiettivi della tua missione. Uno scienziato di nome Soran deve essere fermato prima che distrugga milioni di esseri innocenti nella sua impietosa ricerca di Nexus, immensa risorsa galattica di energia. Mettetevi alla prova in combattimenti spaziali, risolvete enigmi di cartografia stellare e immergetevi in sequenze cinematografiche che riportano le voci degli attori della famosa serie. Su 2 CDROMS 10% di strategia, 60% di azione e avventura, 30% di combattimento spaziale. R.H. Pentium 90 + 16Mb + Win.95PC CDROM 99.000

STAR TREK VOYAGER

Un incredibile viaggio dedicato alla splendida serie Star Trek. Questa splendida confezione NUMERATA E MUNITA DI CERTIFICATO DI AUTENTICITA' e' stata realizzata in numero chiuso e limitato. Ogni pacchetto e' numerato. Si tratta in sostanza di una incredibile raccolta di utilities grafiche e audio intreramente dedicate a Star Trek Voyager e Star Trek Deep Space Nine, con le quali potrete realizzare stampe, personalizzazioni, desktops, grafici, screen saver, colonne sonore personalizzate, giochi di abilita' e tanto altro ancora, il tutto con l'ausilio di centinaia di audio clips, filmati, immagini dedicate ai favolosi personaggi di Star Trek. R.H. 486dx2-66 + 8 mb + Win.3.1 o 95. PC CDROM 79.000

STRIP POKER PRO VOL.2

La nuova versione della simulazione di Poker prodotta dalla Artworx, presente caratteristiche incredibili: grafica in SuperVGA e possibilita' di gioco Random. Le 5 piccanti concorrenti infatti assumeranno pose e condizioni sempre diverse a seconda del livello di gioco, pertanto il gioco diventa praticamente interminabile e soprattutto privo di perdita d'interesse. Formato ibrido per PC e MACINTOSH. R.H. Pentium + 16 Mb + Windows 3.1 o 95. PC CDROM 89.000

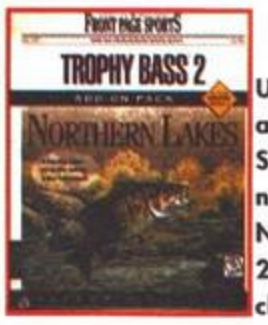


THE LAST EXPRESS

Dalla Broderbund Software una sensazionale avventura Thriller ambientata su un Treno: una chiave in ogni carrozza, uno straniero in ogni posto un pericolo ad ogni stazione...Ambientato nel 1914, nei panni di Robert Cath, ti stai recando ad un appuntamento con un vecchio amico a bordo dell'Espresso Parigi-Costantinopoli del 24 luglio. Arrivando in ritardo, ti accordi che qualche cosa e' andato per il verso sbagliato. Ora devi districarti tra complessi intrighi politi, suspense, amori, ogni passo che fai puo' portarti verso la soluzione o verso la tua distruzione....Grafica disegnata in 3D con effetto realistico, sequenze di azione animate, oltre 40 ore di gioco su ben 3 CDROMS, oltre 30 diversi personaggi con cui interagire. Formato ibrido sia per PC che per MACINTOSH. R.H. Pentium 100 + 16 Mb Ram.
PC CDROM 99.000

TRIPLE PLAY 98

L'ultimo capolovaro della E.A.Sports in tema di simulazione sportiva dedicata al baseball!! Il prodotto utilizza la tecnologia 3D renderizzata in tempo reale, giocatori modellati in motion capture, Oltre 50 serie di statistiche da analizzare, strategie notevolmente migliorate, gestione della squadra iper realistica grazie all'impiego della nuova tecnologia Team Intelligence, oltre 20 diverse visuali di gioco selezionabili, 8 diversi modi di gioco, opzione multiplayer via Network e via MODEM, completo supporto di DIRECT X 3.0, tutti i 30 stadi MLB perfettamente riprodotti, possibilita' di scampio e compravendita giocatori. R.H. Pentium 90 +16 mb + win.95 Directx 3 incluse nel gioco. PC CDROM 119.000



TROPHY BASS 2 NORTHERN LAKES -Data disk-

Un nuovissimo disco espansioni dedicato alla splendida simulazione di pesca della Sierra: Trophy Bass 2. Il pacchetto contiene 5 nuovi laghi, 5 nuove specie ittiche e Nuovi tornei. Ricordiamo che Trophy Bass 2 e' il primo gioco di simulazione di pesca che offre la possibilita' di gioco multiplayer via Internet, via Modem e Network. Richiede la versione registrata di Trophy Bass 2
PC CDROM 49.000

WAR GODS

La Guerra degli Dei e' cominciata! Una spettacolare simulazione di combattimento presentata da GT Interactive. Movimenti dei personaggi in 3D con possibilita' di usare mosse e armi in 3 dimensioni, fatalities brutali e combinazioni mortali, 10 personaggi selezionabili piu' 2 nascosti, animazioni spettacolari, supporto per DIRECT X 3.0, numerosi livelli segreti da scoprire!! R.H. Pentium 60 + 12mb + Win.95 raccomandato: Pentium 120 + 16 mb
PC CDROM 79.000

WIZARDRY NEMESIS -ITA-

Spettacolare avventura con grafica 3d ad altissima qualita' che ti portera' ad un livello incredibile di realismo. Gioco su ben 5 cd ricchi di mistero, magia e terrore. Dalla serie Wizardry questo nuovo capolavoro veramente avvincente. Dovrai esplorare il mondo di Nemesis e risolvere centinai di enigmi, combattere con ogni sorta di nemico e salvarti dalla distruzione totale. R.H. 486DX2-66 + 8MB . Raccomandato Pentium + 16Mb. COMPLETAMENTE IN ITALIANO
PC CDROM 89.000

YODA STORIES

Dalla Lucas un fantastico gioco della Serie Desktop Adventures dedicata a Guerre Stellari. Entra nei panni di Luke Skywalker e completa i test per diventare uno Jedi accompagnato dal grande Maestro Yoda. Dovrai collezionare strani accessori ed armamenti, incontrerai strani alieni. R.H. 486DX2-66 + 8mb + Win. 95.
PC CDROM 49.000

SUPER OFFERTA!!!!!
VOLANTE + PEDALIERA
THURSTMASTER FORMULA T2
LIT. 245.000

SI! DESIDERO SAPERE TUTTO SUI VOSTRI PRODOTTI TGM 6/97
Inviatemi pertanto GRATUITAMENTE e SENZA alcun impegno di acquisto da parte mia il vostro listino completo.
(si prega scrivere chiaramente in stampatello)

nome e cognome_____ indirizzo_____
CAP_____ CITTA'_____ Prov._____ TELEFONO_____
Possiedo: __Personal Computer __Console
Configurazione del mio PC _____ Console Marca e Modello _____
__ Sono interessato all'acquisto di un nuovo PC
__ Sono interessato all'upgrade del mio PC da ____(processore) a _____(processore)
__ Sono interessato a ricevere maggiori informazioni sui seguenti accessori:_____

RITAGLIARE, COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A:
COMPUTER ONE - VIA VELA, 12/2 - 40138 BOLOGNA

NEGOZIO A PARMA: VIA SAVANI, 14 orario 9:30 /13 -15/19:30 - chiuso giovedi' pomeriggio

A LOOK IN THE FUTURE

A VOLTE RITORNANO...

Il mio sogno e' sempre stato quello di abitare al novantacinquesimo piano di un grattacielo di New York, io e un Pentium. Già immagino la mia goduria mentre lo vedo allontanarsi sempre più dopo averlo buttato dalla finestra! Il mio incubo, invece, è sempre stato quello di vedere il Pentium che, dopo un ultimo impeto di orgoglio, esegue l'emulatore Amiga tanto caro al Paolone e grida: "Uno de menoooooo!"

Purtroppo mentre dormo non riesco a sognare cose normali, ma per fortuna la realtà che si sta configurando in questi ultimi tempi mi lascia ben sperare per il futuro e non a caso il World Of Amiga 97, l'importante fiera Londinese svoltasi a maggio, è stato scelto da molti come punto di partenza per il definitivo rilancio della nostra amata macchina. I pezzi grossi erano tutti lì a mostrare i loro progetti per il futuro (anche se Pios ha rimediato una ben magra figura... NdTMB), mentre Petro Tyschtschenko si limitava a dire che "l'Amiga è bello, l'Amiga è potente, l'Amiga rinascerà" senza svelare nulla degli imminenti piani di Amiga International e della Gateway 2000. Per il resto, solo pettegolezzi circa un improbabile Workbench 4.0 entro la fine del '97 e circa i nuovi Amiga con tecnologia RISC, ma quel che è più importante è che tutti siano ormai convinti che questa è la volta buona e che l'utente Amiga non è un bambino squattrinato senza alcuna voglia di aggiornare e potenziare la propria macchina. Tutto questo le software house lo sanno, se è vero che la lista dei giochi in uscita si è incredibilmente allungata e che, soprattutto, la maggior parte richiederà configurazioni un tempo impensabili. Dunque non passate al PC proprio in questo momento di grande ottimismo: piuttosto pensate seriamente all'acquisto di un lettore CD, di una scheda grafica o di un processore PowerPC, o fate direttamente un pensierino sulle nuove macchine (TransAM, A/Box, Power Amiga), perché vi assicuro che tra non molto i giochi Amiga avranno caratteristiche tali da far concorrenza agli stessi giochi per picchio.

Per il momento leccatevi i baffi con le news di questo mese.

Massimo "MAXIME" Marino

ELECTRONIC ARTS INFAME!

Secondo fonti bene informate, la Electronic Arts avrebbe convertito su Amiga ben 12 giochi per PC, tra i quali spiccano i nomi di Syndicate Wars e Magic Carpet. La notizia è di quelle che ti fanno girare gli zebedei a 300 chilometri all'ora, se è vero che la innominabile software house avrebbe rifiutato di pubblicare tutto quel ben di Dio per motivi economici fin troppo chiari, preferendo invece abbandonare in un non meglio precisato magazzino ben 30 copie di ogni gioco già pronte per essere duplicate e vendute. La fonte promette di rivelare ulteriori notizie circa questo ennesimo clamoroso bidone rifilatoci (sempre che sia vero).

FOUNDATION HA TROVATO UN PUBLISHER

Sadeness Software produce CD-ROM per Amiga già dal 1994 (la collana The AGA Experience vi dice niente?) e ultimamente si è allargata anche al

mercato PC e Mac: i più attenti (e guardoni) si saranno sicuramente già imbattuti in Women Of The Web, probabilmente il loro prodotto di maggior successo (chissà perché). Ebbene, questa software house ha annunciato il suo ingresso nel mercato videoludico con la pubblicazione di Foundation, l'attesissimo titolo bellico/strategico di Paul Burkey. Nel momento in cui scrivo il gioco si trova in uno stato molto avanzato di programmazione (75%) e Paul sta lavorando sul codice per il gioco in rete, dopo aver leggermente migliorato la grafica ed aumentato la velocità generale. Purtroppo però non è ancora disponibile un demo. Uffa...

THE RIPOSA IN PACE

La Mutation Software ha annunciato che abbandonerà lo sviluppo di nuovi giochi per Amiga (pur continuando la distribuzione dei mediocri Tin Toy e Tommy Gun e del decente Castle Kingdoms) per tuffarsi probabilmente nel ben più proficuo mondo dei PC. Gli inglesi sono tutti là che si disperano perché non potranno mai vedere gli annunciati Tin Toy 2, Kartoon Racers e Monster Football, ma sono certo che noi riusciremo a consolarci con tutti gli altri titoloni in uscita nei prossimi mesi.

MORTO UN RE, SE NE FA UN ALTRO

Il mese scorso abbiamo dato l'addio a Richard Whittall e alla sua Silltunna, mentre questo mese diamo il benvenuto alla GeoSync Media di Andrew Hawkins, la quale ha annunciato l'imminente arrivo di ben 11 titoli per Amiga. Il progetto principale è sicuramente Star Fighter D'Yammen's Reign, un simulatore 3D di guerra spaziale che si svilupperà in 50 missioni. Sarà possibile giocare in tre diverse modalità (instant mission, arcade e full campaign) con la possibilità di seguire una trama grazie anche agli intermezzi filmati tra un livello e l'altro. L'auto-

re assicura che il gioco sarà configurabile in ogni modo per funzionare sulle macchine più lente (sarà sufficiente un Amiga 1200 di base) e per sfruttare i processori più veloci, mentre già pensa a Star Fighter 2 che necessiterà di occhiali tridimensionali ed includerà la possibilità di split screen e gioco in rete. Gli altri giochi in via di completamento sono H.A.R.D. Corps, un clone di Command & Conquer ambientato nel futuro, Matrix Assault, uno shoot'em up vettoriale, Fire Mission 3D, una specie di Rambo tridimensionale con un concept davvero

originale e Rally World, il solito gioco con le "macchinine". Infine, i progetti per il 1998 includono Monster Squad, un giochillo dell'orrore, Slasher, uguale al primo ma contenente "temi adulti" (arf arf!), Birds'N'Bees, uno sparatutto con elementi strategici ambientato nel mondo degli insetti, Tactical Response Group, un simulatore di "teste di cuoio" e Alien Child, un giallo ispirato agli X-Files. L'intenzione di fare qualcosa di buono c'e' sicuramente, ma ho avuto la netta sensazione che la GeoSync Media stia mettendo le mani in 11 progetti mediocri invece di dedicarsi ad un paio di giochi seri. Ma forse è troppo presto per fare dei commenti.

ANCORA QUALCHE GIORNO...

Il codice di Flyin' High è stato finalmente ultimato e sono stati aggiunti gli ultimi tracciati e la nuova animazione che ancora mancavano all'appello. Unica nota negativa: purtroppo è stata soppressa la modalità a 2 giocatori via null-modem, ma in compenso è stata introdotta quella multiplayer che gestirà fino a 4 giocatori contemporaneamente sulla stessa macchina. Il gioco è ora in fase di beta testing, ma non dovrebbe passare molto tempo prima di una recensione (speriamo sul prossimo numero).

MA DOVE VAI SE L'HARDWARE NON CE L'HAI

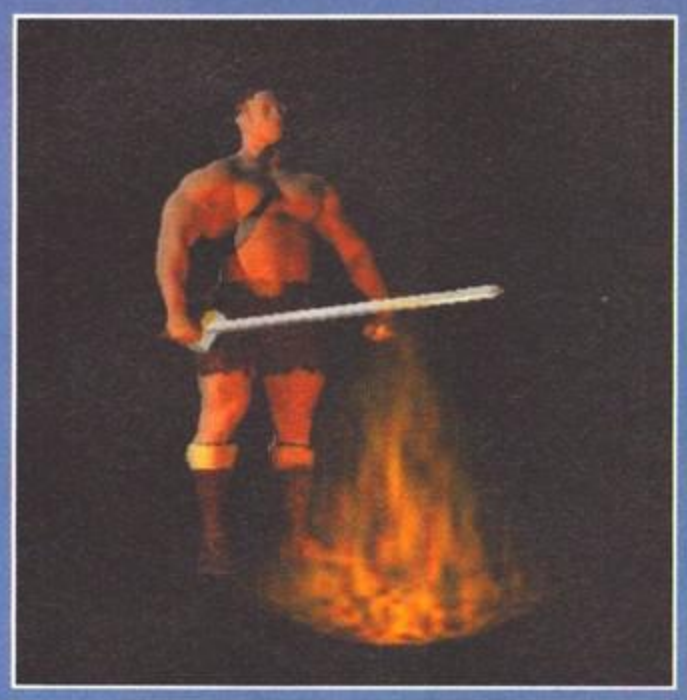
I ClickBoom hanno annunciato la loro seria intenzione di supportare i processori PowerPC nei loro prossimi giochi (MYST incluso). Nel frattempo lavoreranno sul primo gioco esclusivamente dedicato a questi nuovi mostri della Motorola, una sorta di killer-application per spingerci ad aggiornare il nostro hardware (anche perché da quel momento in poi inizieranno a produrre giochi PowerPC-only). La Direct Software non è da meno ed ha addirittura annunciato la conversione su Amiga di PHANTASMAGORIA (7 CD) e di THE HAUNTED (5 CD) che necessiteranno dei Power Amiga di loro produzione (che in realtà montano degli 060, almeno nelle versioni iniziali NdTMB), ma che probabilmente gireranno, in future versioni ridotte, su Amiga dotati di 68030, lettore CD 4X e circa 8 mega di RAM.

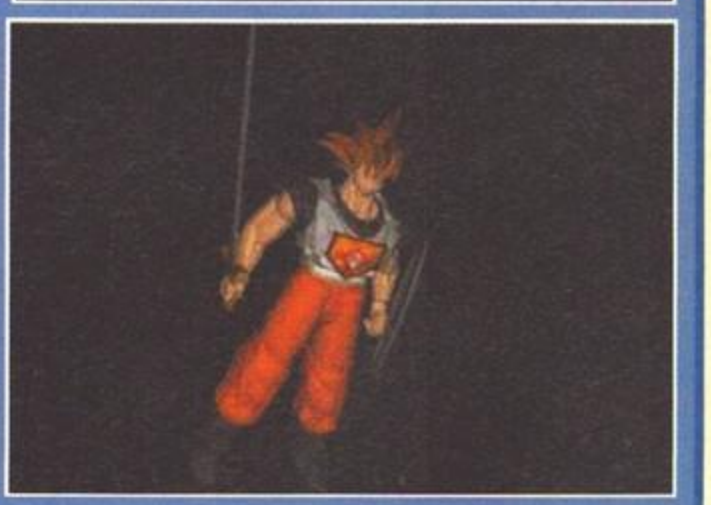
VULCAN NEWS

Ospite fissa della sezione Amiga di TGM, la Vulcan ha reso disponibili sul proprio sito web e su Aminet 4 nuove arene e 4 nuove macchine per Burnout. The Final Odyssey, che sarà il loro penultimo titolo su floppy disks prima del definitivo passaggio ai CD, è praticamente pronto per essere distribuito, mentre per Strangers CD ci sarà ancora da attendere qualche settimana. Ma la cosa secondo me più interessante è che Genetic Species è stato ottimizzato per sfruttare al massimo ogni tipo di hardware ed è già stata preventivata una versione specifica per PowerPC. Volendo poi esagerare, che ne direste di un clone di Virtua Cop per Amiga? (to be continued...)

ANCHE DIABLO SU AMIGA

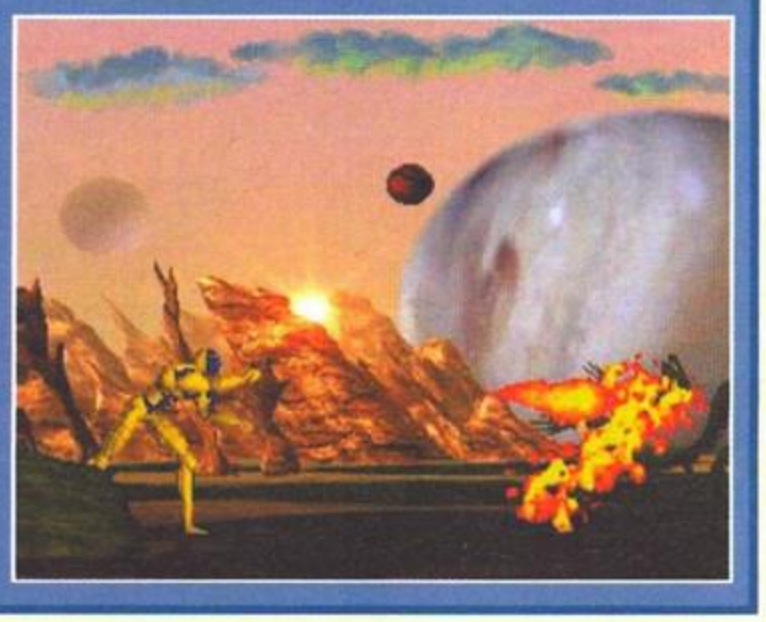
La Digital Reality SoftworX sta lavorando su uno spettacolare clone di Diablo (il famoso RPG per PC sul quale parecchi di voi avranno sbavato leggendo a suo tempo la recensione) che quasi sicuramente si chiamerà FORTRESS OF FEAR, anche se tuttora sono in corso delle trattative con la Acclain per alcuni problemi legali relativi a un gioco per GameBoy con lo stesso nome. Ben 11 persone sono coinvolte nello sviluppo di 3 diverse versioni (PC, Amiga con CyberGFX e AGA) che troveranno alloggio su uno stesso cd a doppio formato (finalmente qualcuno che ragiona!). Le prime due versioni saranno assolutamente identiche tra di loro ed useranno ua risoluzione di 640x480, mentre la versione AGA userà una risoluzione di 320x200 e necessiterà di 68030 a 50MHz (minimo!) e di 4 mega di memoria fast. Non mancherà l'audio suonato direttamente da cd e numerose sequenze animate d'intermezzo. Per giocare il demo dovremo aspettare almeno fino ad Agosto, mentre la versione finale è prevista per un non meglio precisato mese del 1998 (intanto date uno sguardo alle prime esclusive foto che lo zio Maxime è riuscito a procurarsi).





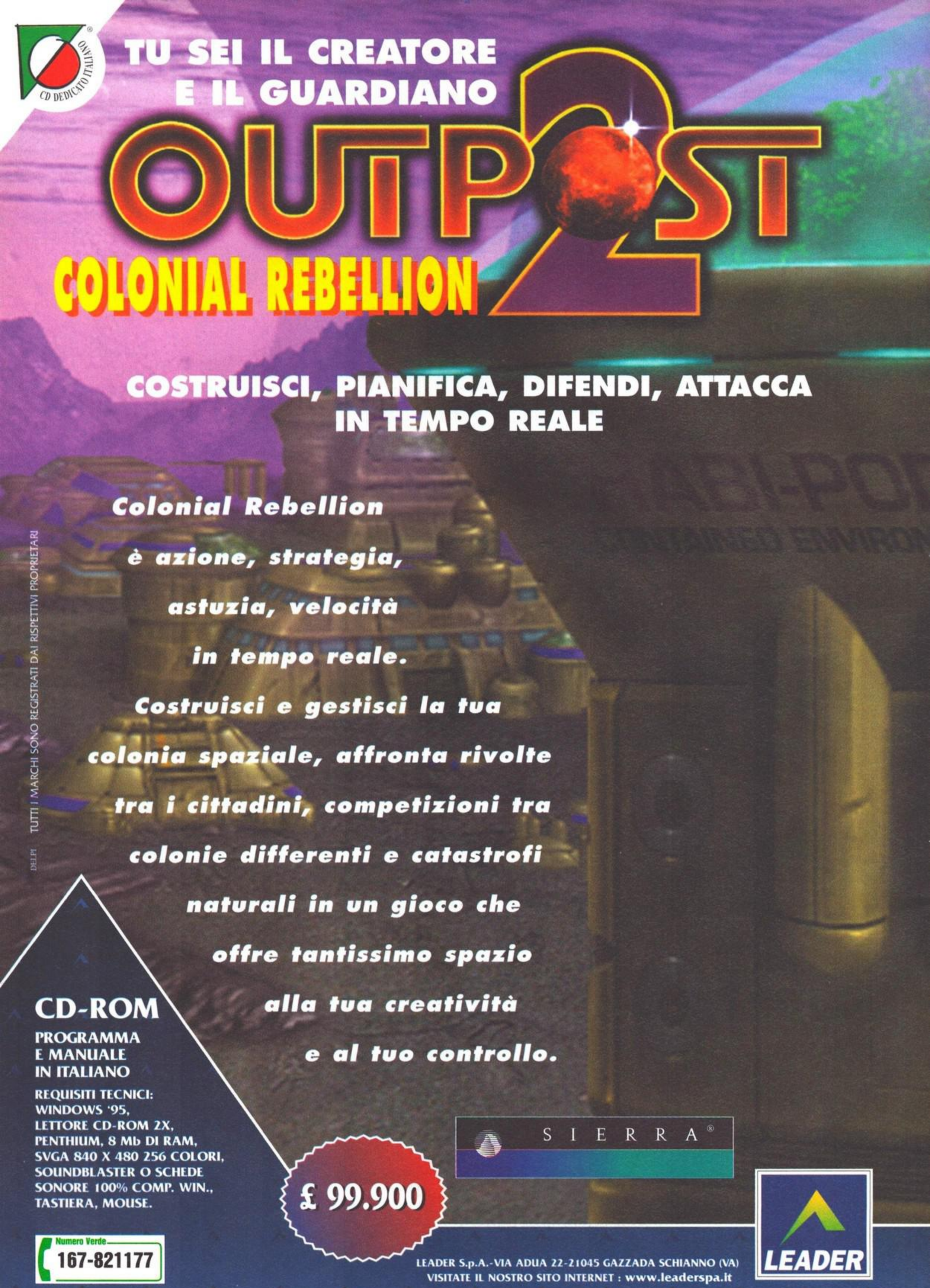
AGLI ITALIANI PIACE LA VIOLENZA

Nuovo team italiano, nuovo picchiaduro per Amiga. Ebbene sì, gli italianissimi The Real Ologram stanno lavorando ad un ambizioso progetto che promette di dare battaglia ai vari Fightin' Spirit e Capital Punishment. Più di 3000 colori su schermo, possibilità di potenziare il proprio personaggio con nuove mosse speciali (peraltro molto più intuitive rispetto agli altri titoli sul mercato), musiche che seguono l'andamento del combattimento, ombre reali dei personaggi e ancora tante altre inedite innovazioni. OLOFIGHT girerà a 25 fps su Amiga 1200 di base, conterrà un'animazione iniziale tipo (ripeto, "tipo") Soul Blade su PSX (grazie ad una nuova routine di compressione) e verrà distribuito su floppy disk e forse anche su CD. Un demo giocabile sarà disponibile a Settembre, mentre la versione finale non vedrà la luce prima di Novembre.

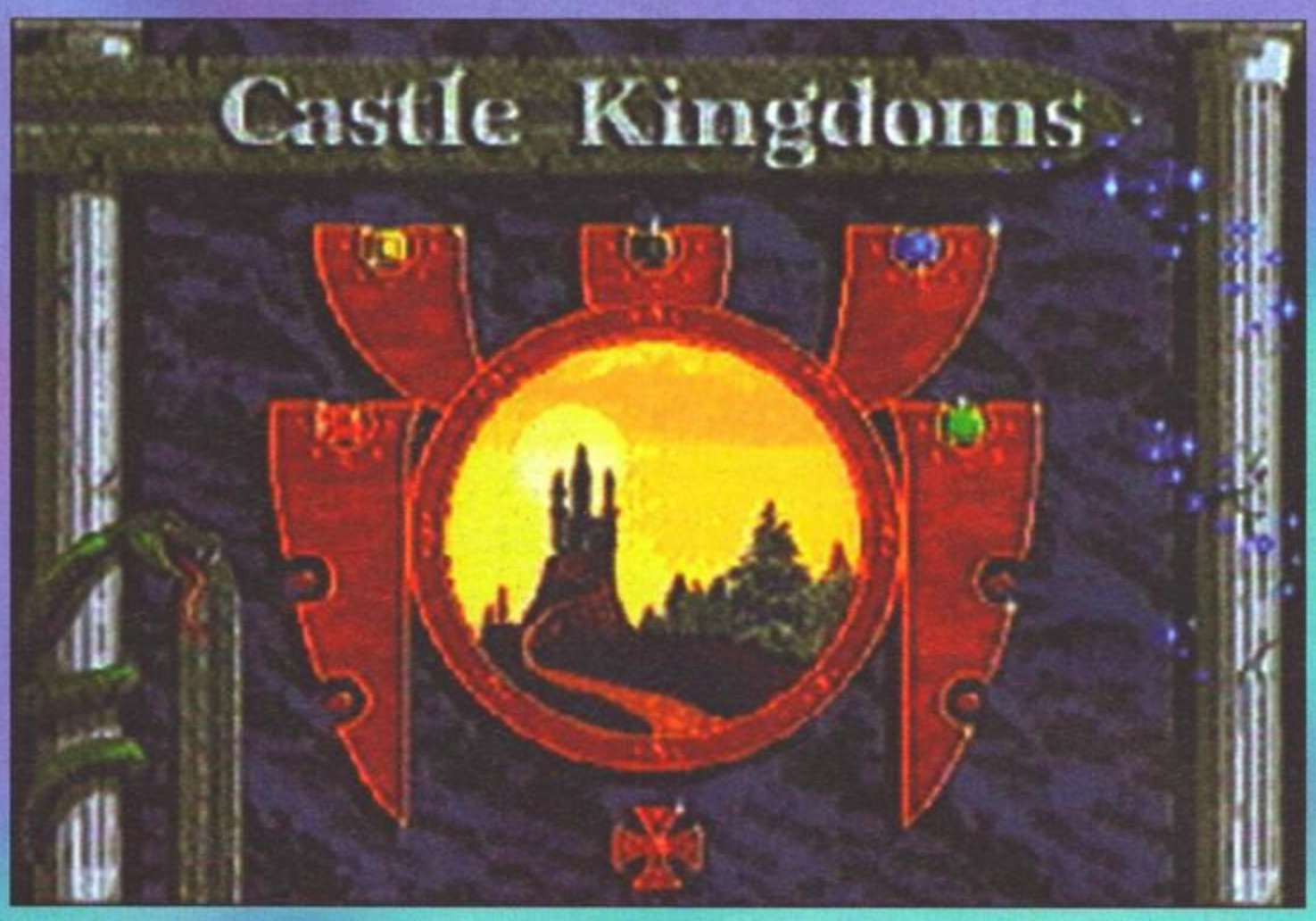


ANCORA QUAKE

Non lo dite a nessuno, però mi sa tanto che i Digital Corruption non hanno mai abbandonato lo sviluppo di Quake su Amiga (d'altronde sono pur sempre un gruppo di pirati, quindi cosa gli può importare di ciò che dice la iD?). Nonostante si pensasse che la versione 0.31 di AmigaQuake sarebbe stata l'ultima, mi sono ritrovato fra le mani (grazie al solito PirlAGA) una versione 0.47 esattamente 2 volte più veloce della precedente e contenente una infinità di nuove routines riscritte in assembly (l'ho provata anch'io, esiste! NdTMB). E non è finita qui, perché è molto insistente la voce che dà per certa l'esistenza di una versione 0.54 in grado di girare a 25 fps su uno schermo 320x256 senza scheda grafica!!! Figuriamoci con una Picasso IV...


CD DEDICATO ITALIANO
TU SEI IL CREATORE
E IL GUARDIANO
OUTPOST
COLONIAL REBELLION
COSTRUISCI, PIANIFICA, DIFENDI, ATTACCA
IN TEMPO REALE
Colonial Rebellion
è azione, strategia,
astuzia, velocità
in tempo reale.
Costruisci e gestisci la tua
colonia spaziale, affronta rivolte
tra i cittadini, competizioni tra
colonie differenti e catastrofi
naturali in un gioco che
offre tantissimo spazio
alla tua creatività
e al tuo controllo.
DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI
CD-ROM
PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO
REQUISITI TECNICI:
WINDOWS '95,
LETTORE CD-ROM 2X,
PENTHIUM, 8 Mb DI RAM,
SVGA 840 X 480 256 COLORI,
SOUNDBLASTER O SCHEDE
SONORE 100% COMP. WIN.,
TASTIERA, MOUSE.
£ 99.900
SIERRA®
Numero Verde
167-821177
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it
LEADER

REVIEW



Avete presente il vecchio detto "meglio tardi che mai?" Ecco, con questo gioco non c'entra niente.

Certo che questo Castle Kingdoms non si fa proprio notare per la bella grafica...

Ricordate il vecchio e glorioso Gauntlet per lo Spectrum? Beh, storcete la vista di 45 gradi, aggiungete un pizzico di tridimensionalità, mixate con Cannon Fodder e avrete Castle Kingdoms!
Ambientato in un mondo fantasy pieno di mostri squamosi, castelli, principesse, tesori e orchi orecchiuti, quest'ultimo lavoro dei Mutation Software (autori del mediocre Tin Toy e del pessimo Tommy Gun) è un sapiente mix fra un arcade isometrico esplorativo, uno spara-a-chi-si-muove e un RPG (frittura totale globale? NdTMB).
E' possibile impersonare, come in ogni gioco di ruolo che si rispetti, 5 diversi personaggi: il Cavaliere, la Principessa, il Guerriero, l'Elfo e il Mago, ognuno dotato di caratteristiche diverse. Il guerriero, ad esempio, ha come arma un'accettona stile Rock di SoulEdge (avete presente, no?), ma è tontolone. La principessa invece spara colpi minuscoli (saranno limette per le unghie?), ma è più agile e capace di fare magie... La missione? Ritrovare le 5 gemme magiche che formano il Sacro Talismano, per far trionfare il bene e relegare il malvagio Signore Nero in una squallida stamberga ai confini della realtà!
Per fare ciò dovrete guidare i vostri eroi (voi muovete il primo, gli altri vi seguono, come in CannonFodder) attraverso i 5 regni del sacro Talismano, combattendo contro i vari cattivoni che incontrerete lungo la strada: orchi, draghetti, gelatine fameliche, etc. (un consiglio: mentre giocate tenete "The Keeper of The Seven Keys" degli Helloween in sottofondo... vedrete che atmosfera!)
Nel gioco troverete scale, piani su vari livelli, porte e tutti i classici elementi di un platform isometrico, che contribuiranno a dare all'esplorazione un pizzico di dinamismo. Raccogliendo le chiavi potrete aprire le varie porte che potranno farvi avanzare nel gioco o, nella peggiore delle ipotesi, nascondere trabocchetti mortali. Con le leve invece azionerete i teletrasporti: questi potranno sia farvi superare una sezione, sia rispedirvi sadicamente all'inizio del livello!

Il gioco è effettivamente difficile, ma fortunatamente non avaro di pozioni e magie.

Con la sola imposizione delle mani ti ungo l'amuleto e il pentacolo, oeeeh!

Sparsi qua e là troverete amuleti protettivi, pozioni potenziatrici, croci in grado di resuscitarvi e altri oggettini che vi torneranno molto utili durante le battaglie. Non sottovalutate l'importanza di questi artefatti, in quanto senza è veramente difficile uccidere determinati mostri: oltre ad avere una scorza dura sono anche intelligenti ed evitano i vostri colpi cercano di colpirvi alle spalle, di tendervi agguati o di attaccarvi in gruppo!
All'inizio, con tutti gli amici al seguito, sarà un po' complicato evitare gli assalti dei nemici, tanto più che i vostri compagni sembrano talmente idioti da non essere in grado di difendersi da soli: comunque procedendo nel gioco acquisirete l'abilità di saper scegliere in ogni momento il personaggio più adatto alla situazione.
Spesso poi non basterà farsi strada tra i cadaveri dei mostri, ma bisognerà agire d'astuzia, ragionando su dove passare, quali porte aprire e quali meccanismi azionare.

Alessandro Di Michele

AMIGA

Castle Kingdoms è graficamente ben curato (i minuscoli personaggi sono spassosissimi, gli scenari e i vari elementi, considerate le dimensioni, sono molto ben disegnati), i suoni d'atmosfera sono grandiosi, le musichette un po' meno, ma pur sempre all'altezza. Il controllo è immediato, anche se all'inizio gli spostamenti sono lenti e per questo sarete più facilmente vittima dei nemici. Il livello di difficoltà è inizialmente alto e vi ritroverete tutti i compagni morti nel giro di poco tempo, ma con un po' di pratica riuscirete a vender cara la pelle.
Il pregio migliore del gioco rimane comunque l'elevata giocabilità: mostriciattoli da tutte le parti (per battere i quali dovrete sudare sette camicie senza però mai demoralizzarvi per l'eccessiva difficoltà), qualche enigma e una struttura veramente accattivante, sono gli elementi che non vi faranno staccare dal monitor fintanto non avrete terminato almeno un livello.
Forse per i puristi degli RPG, CK risulterà un tantino semplicistico, ma il prezzo "budget", la forte ispirazione arcade, l'estremo divertimento suscitato e la maestria del gameplay non potranno far altro che divertire alla grande la restante fetta degli amighisti smanettoni come me!

HARDWARE

Il gioco risiede su un solo dischetto (installabile su HD) e gira su tutti gli amiga con almeno 1 Mega. Sullo 060 ho dovuto disabilitare la scheda per farlo funzionare correttamente.

**"Questo è Alex.
Di giorno consegna pacchi,
di notte semina il panico".**

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

MANUALE IN ITALIANO

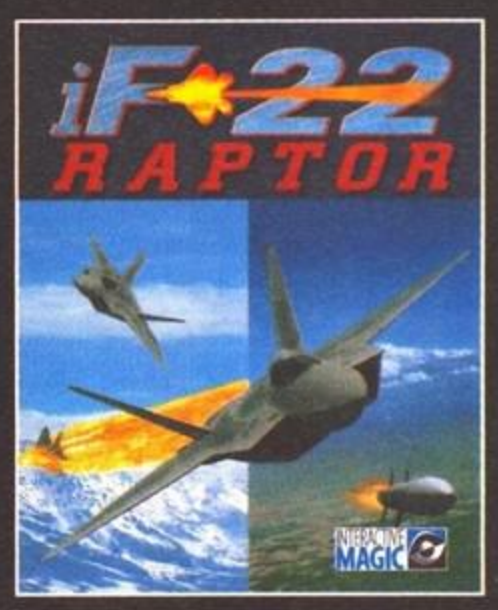
CD-ROM

MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WINDOWS '95,
PROCESSORE PENTIUM,
SCHEDA VIDEO SVGA,
LETTORE CD-ROM 2X
O SUPERIORE, 16 Mb RAM,
SUPPORTA I PIÙ POPOLARI
JOYSTICK (CONS.)

"Ma attenzione, non credere di essere tanto diverso da Alex! Prova iF-22 RAPTOR e scoprirai attitudini e istinti che neanche sapevi di avere! Piloterai la forza aerea più moderna e devastante che abbia mai preso il volo e diventerai l'oggetto più pericoloso che abbia mai sorvolato le montagne e le vallate di vasti territori ormai condannati."

- Più di 250.000 miglia quadrate di territori foto-realistici renderizzati in base ai dati di elevazione e le fotografie prese dal satellite sulla Bosnia, l'Ucraina e il Kuwait.
- Mai due volte la stessa missione.
- Cabina di pilotaggio attiva con bottoni e controlli realmente funzionanti.



£ 99.900

INTERACTIVE MAGIC™

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: www.leaderspa.it

LEADER

REVIEW

QUASAR WARS

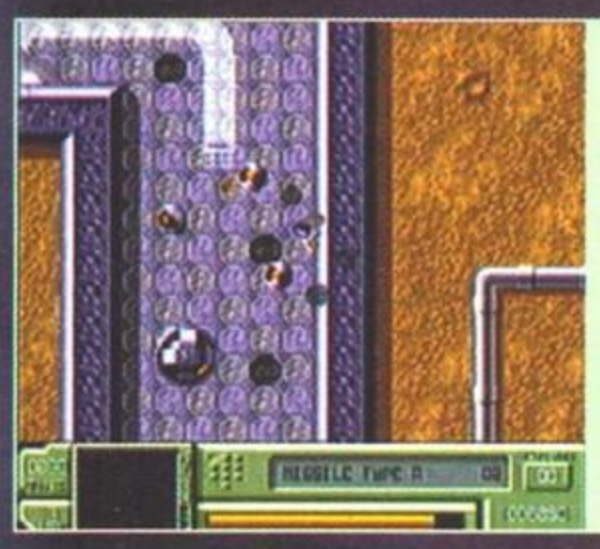
Ma è veramente incredibile! Ma chi è che l'ha scelto 'sto gioco? Mai visto...

Bam! Centrato in pieno dal fuoco incrociato delle torrette... Che fine ingloriosa.

La tristezza si abbatta furiosamente sulla sezione Amiga di questo mese, imbruttita come non mai nella storia di TGM. Sappiate comunque che non è del tutto colpa nostra. Purtroppo il passaggio di testimone fra Alessandro e il buon Maxime è stato tutt'altro che indolore e a ben poco è servita la settimana di pausa dovuta al "fattore E3". Nonostante i nostri sforzi ci siamo ritrovati fra le mani con due titolini, che probabilmente cadranno nel dimenticatoio non appena chiuderemo (finalmente) questo numero. Comunque non allarmatevi per le sole quattro pagine, vi promettiamo solennemente che d'ora in avanti le cose cambieranno e non in peggio, anche a costo di andarci a prendere i giochi direttamente in Inghilterra dalla Vulcan o in Canada dai ClickBoom (mi sa che ultimamente ho viaggiato un po' troppo e mi sono venute le manie di grandezza).

Vorrei comunque fare una considerazione: sembra che ormai l'era dei giochini graficamente mediocri, realizzati con un livello qualitativo tale da porli a malapena sopra il livello di shareware, sia definitivamente tramontato. Secondo la mia lista delle uscite, Quasar Wars e Castle Kingdoms dovrebbero rappresentare l'ultimo rimasuglio di un genere che ormai appartiene al passato del mondo videoludico.

Beh, se un pacchetto di sigarette costasse effettivamente 3000 dollari, sono pronto a scommettere che smetterebbero in molti di fumare.



Queste specie di sfere non sono esattamente i nemici più carismatici della storia videoludica...

Ora si prospettano titoli veramente degni di sfruttare l'hardware moderno: del resto il 68030 a 50MHz oggi come oggi è praticamente considerato l'entry-level, non ha quindi senso continuare a spingere sui 1200 base o, peggio ancora, sugli A500. L'ha capita persino la Vulcan, intenta a organizzare tutta una serie di uscite su CD-ROM, altro media finalmente imposto con successo pure dal lato Amiga (ce n'è voluta però, eh?).

Tutto questo gran movimento comunque è da associarsi in buon parte, non tanto alla Gateway 2000 (che pure tante speranze ha riacceso), ma alla Phase 5, odiata a quanto pare da buona parte della popolazione amighista, che evidentemente ha fatto presto a dimenticare tutti i successi ottenuti da questi tedeschi in fatto di hardware. Francamente mi fa davvero male leggere sui newsgroup continue illazioni nei confronti di Phase 5, che vorrei ricordare, è stato l'unico produttore di hardware a credere così tanto in Amiga negli anni più bui, da lanciare prodotti (acceleratrici con CPU 060, schede video a 64BIT, etc.) assolutamente rivoluzionari, senza badare alle eventuali controindicazioni del caso (bassi rientri economici, situazione del mercato a dir poco comatosa).

E c'è voluto l'annuncio delle schede PowerPC per incominciare a vedere qualcosa di veramente confrontabile agli attuali PC. Il gap con questi sistemi è ancora notevole, sono il primo ad ammetterlo, ma stare seduti ad aspettare l'ultima invenzione di Haynie (per carità, un genio, ma da solo non può fare molto) è quantomeno controproducente. Insomma gente, aprite gli occhi, perché di chiacchiere ne abbiamo sentite abbastanza (pure troppe, direi), ora ci occorrono i fatti (uè tipo, c'hai mica un millino...).

Tutto questo preambolo in realtà l'ho scritto sia per rendervi partecipi della mia personalissima opinione (per la serie, ma chissene...), sia perché di cose da dire su questo Quazar Wars ce ne sono ben poche! Si tratta sostanzialmente di uno sparatutto visto dall'alto a scrolling multidirezionale. Il gioco è diviso sostanzialmente in missioni, che consistono nell'eliminazione di ogni oggetto dotato di movimento e/o di una qualche forma d'intelligenza. A complicarvi le cose ci si mette anche il tempo, terminato il quale dovrete fare i conti con la sorella falcia anime (per la serie, l'allegria è con noi).

Meno male che quelle sagome dei programmatori (in realtà sono uno di questi esiste realmente, gli altri sono, appunto, delle sagome di cartone), in un impeto di bontà, ci hanno dato la possibilità di acquistare armi più potenti e power-up d'ogni genere. Soldi permettendo potrete comprare simpatici gadget tipo missili termoguidati, mine semi-intelligenti e, meraviglia delle meraviglie, un pacchetto di sigarette (e non sto affatto scherzando!)... E qui mi vengono in mente diverse battute cattive sui fumatori, ma rischierei il linciaggio, quindi preferisco soprassedere. Buone vacanze a tutti (sigh!)

Mirko "TMB" Marangon

Un'azione di gioco particolarmente concitata. In realtà il fondale è completamente immobile...

AMIGA

Veramente entusiasmante questo Quasar Wars, quasi quasi lo stritolo... No, ragazzi, non ci siamo proprio, soprattutto dopo aver letto le news di questo mese, davvero piene zeppe di novità d'ogni genere. Invece no, siamo ancora alle prese con queste specie di giochini che ormai non hanno più niente da offrire e che sembrano saltati fuori da quale maledettissimo buco spazio/temporale. Adesso basta, voglio qualcosa che metta a dura prova il mio 060, che mi faccia dire "ma è veramente incredibile!". Quasar Wars non è orrendo, ma soffre di diverse pecche: 1) la grafica è sì fluida, ma minimale e con degli sprite tutt'altro che affascinanti. 2) il sonoro dov'è? Ci siamo dimenticati della musica? 3) i power-up costano una cifra ed è fin troppo semplice sparare un missile per sbaglio (anche perché, ripeto, gli avversari sono discretamente piccolo e veloci).

Non mi rimane altro da aggiungere se non un bel: disgustorama.

HARDWARE

Avete un A4000 con un 68060 a 80MHz, CyberVision 3D e 64MB di RAM? Buon per voi, ma a QW basta un banale A500 con un misero MB di RAM. I due dischetti almeno li potete installare su hard disk senza problemi, contenti?

PRESENTAZIONE	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITA'	
LONGEVITA'	
GLOBALE	70

CONSOLEMANIA

Colorata, divertente, esuberante, ma al tempo stesso attenta, aggiornata ed esauriente è la rivista dedicata al mondo delle console più venduta in Italia.

PLAYSTATION
NINTENDO
SATURN
SUPER NES
NEO GEO
GAME BOY
MEGA DRIVE

- SEGA
- NINTENDO
- SONY
- 3DO

BELLAFANTE DESIGN-MILANO

HTTP://WWW.XENIA.IT

SPACEORB 360
UNA NOVITA' CHE TI FARA' GIRARE LA TESTA!

TALENT SCOUT

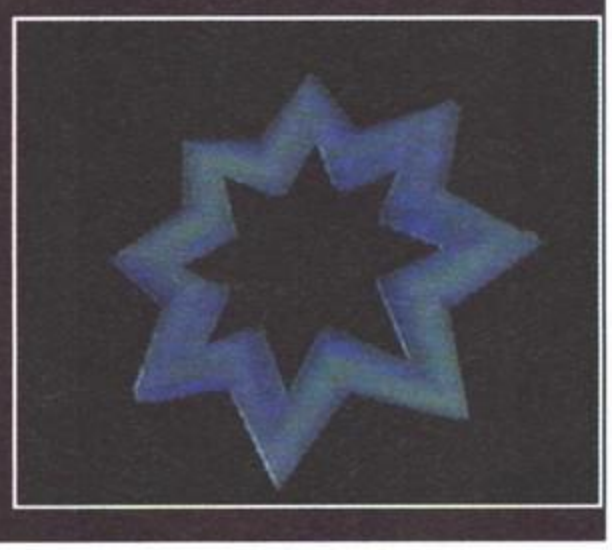
PROLOGO

Ah, l'estate, che bella stagione. Non bisogna andare a scuola, la mattina ci si alza a orari impensabili e finalmente la parola "tempo libero" acquista tutta un'altra concezione. Scommetto, quindi, che adesso passerete pomeriggi interi a codare dei meravigliosi programmi da spedirmi al TS, vero? No, eh? Va beh, io ci ho provato...

FREEDOM by Darkage (AMIGA)

I Darkage sono diventati una specie di riferimento all'interno di questa rubrica, dato che ormai non passa un numero senza che una delle loro produzioni non trovi spazio in qualche box. Anche in questo caso andiamo a parlare di un'intro, da 64k per la precisione, che è riuscita a piazzarsi terza all'Icing 97 (ennesimo party). La cosa particolare è che la competizione per le intro era aperta sia agli utenti PC che quelli Amiga e Freedom ha praticamente ottenuto il miglior piazzamento in classifica per quanto riguarda il sopracitato computer.

Un ottimo risultato quindi, ottenuto grazie al buon design complessivo e ad alcuni effetti magari non nuovissimi, ma certamente presentati in maniera un po' più originale del solito. L'apertura con le deformazioni è sicuramente una delle parti migliori del demo, che comunque non manca di alcune finezze come la stella a otto punte calcolata in phong-shading. Bella anche la sezione con il voxel "pezzato", forse una citazione all'attuale situazione di Amiga? Insomma, un ottimo lavoro, come al solito del resto.



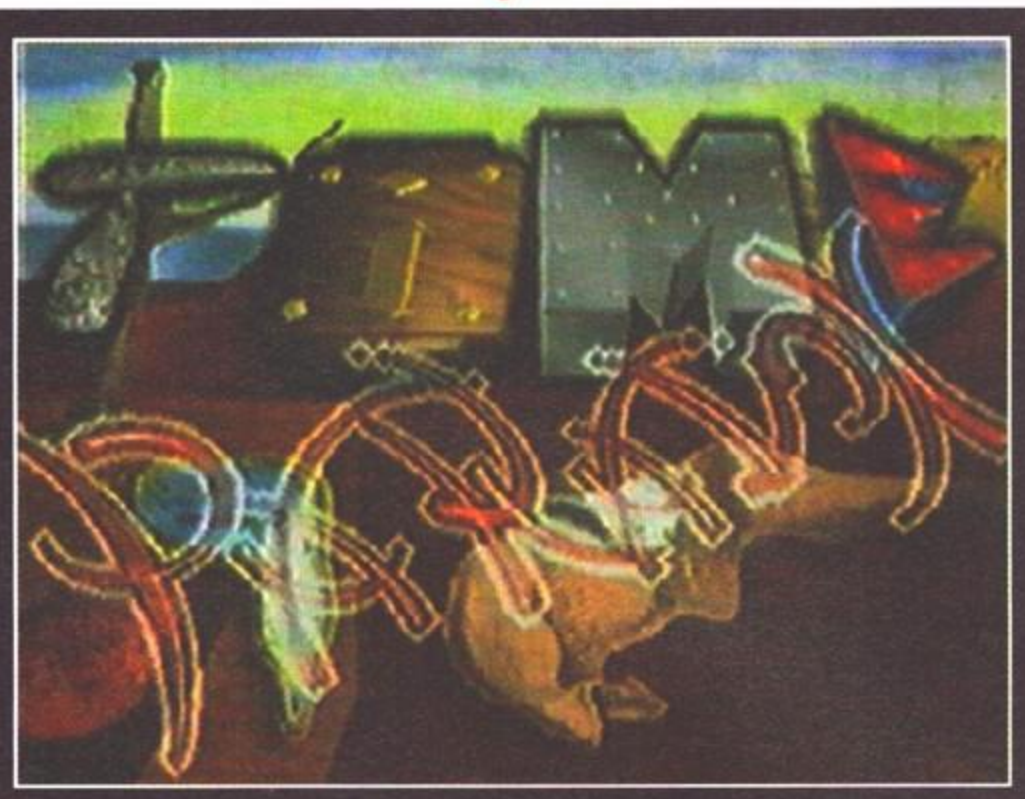
AAH! di Francesco Pasetto (DOS)

Ehm... er... Dunque, vediamo un po': la tua iniziativa di programmare una demo in Pascal e in Assembler è certamente lodevole, visto che prima ti eri dedicato solo all'editing del click'n'play, però... ecco... diciamo che di strada da fare ne hai ancora tanta, nonostante le premesse siano ben evidenti. Cerca di dedicarti sempre di più all'assembler e, se proprio vuoi usare un linguaggio ad alto livello, ti conviene abbandonare il Pascal e passare giocoforza al C. E un po' più difficile da imparare ma con esso otterrai sicuramente risultati migliori.

PROGRABBER di Giorgio Beccalli (DOS)

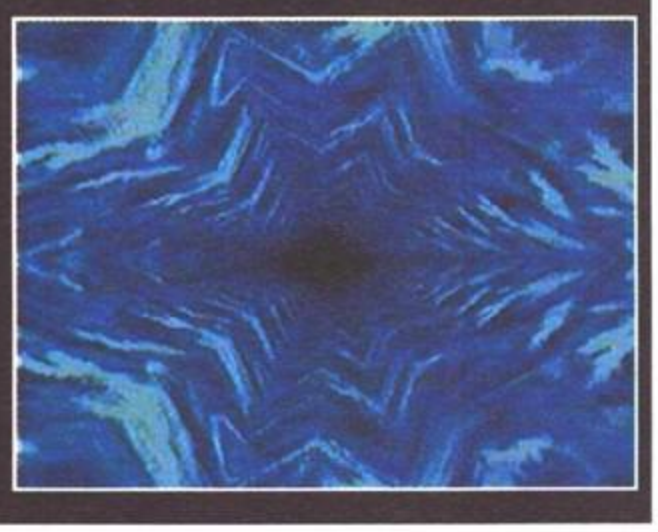
Interessante: questo programma è estremamente piccolo (2 kb!!!) ma svolge una funzione decisamente utile, quella di catturare le immagini dai videogiochi. Inutile dire che il programma in questione è già andato a fare parte della mia vasta collezione di grabber per DOS e Windows 95. A quando una versione studiata per Windows che catturi correttamente i giochi sotto Direct-X?

TIME PARADOX by Genesis (AMIGA)



Sapete cos'è una borntro? E' praticamente un demo realizzato per commemorare la nascita di un nuovo gruppo, in questo caso i Genesis. La cosa mi rende particolarmente felice, anche perché finalmente si sta delineando una nuova condotta nella scena italiana, solidale con tutti e definitivamente produttiva. Insomma stiamo arrivando in una nuova era, che sicuramente ci vedrà sempre più protagonisti, soprattutto all'estero, dove per troppo tempo ci hanno boicottato a favore dei nord europei.

Di questa borntro non c'è molto da dire e del resto questo genere di produzioni non serve assolutamente a dimostrare l'effettivo valore del gruppo. Gli effetti infatti risalgono a circa tre o quattro anni fa, ma sono comunque sicuro che i Genesis hanno ben altro da mostrarci. Rimango quindi in attesa di ulteriori news, non deludetemi!



FANTACALCIO di Francesco "Sorrow" Picasso (DOS)

Carino: un simulatore di Fantacalcio per DOS con una buona grafica e un sacco di opzioni. Peccato che la versione in nostro possesso, la 1.0, fosse ancora decisamente migliorabile sotto un sacco di aspetti. Innanzitutto, dovresti rendere l'interfaccia un po' più user-friendly, allegare un manuale un po' più esauriente e dettagliato, e soprattutto superare quello che tu chiami un problema di memoria: è semplicemente RIDICOLO che durante l'inserimento dei dati non si possa tornare indietro col tasto Del (o Canc che dir si voglia)! Per il resto, si tratta certamente di un programma interessante in cui è evidente tutto l'impegno profuso. Suff, er prof a parlato!

TIPS MANAGER, by Steve "Ice Cube" Leonardi (DOS)

Nulla di particolarmente eclatante, ma si tratta certamente di un programma utile: Tips Manager permette di archiviare, con estrema facilità, i tips che trovate sulle riviste di videogiochi, tra le quali spicca ovviamente la nostra. Un po' spartano da vedere, ma l'essenziale c'è!

QUAKE MENU by Rodolfo Zanni (DOS)

Un programmino veloce veloce che permette di caricare più agevolmente i livelli personalizzati di Quake. Utile e nel contempo dilettevole (Paolo, non sarà troppo grande grande questo box? NdTMB).

TALENT SCOUT

TALENT'O'TECA

Trovare il materiale per questa rubrica nella rubrica non è affatto difficile, proprio perché c'inondate sempre di moduli, midi e via discorrendo, a volte con scelte di opportunità abbastanza discutibili. Con questo intendo sculacciare quelli che inviano trenta o quaranta moduli per volta, e che poi magari pretendono anche di ricostruire la loro carriera dicendoci questo l'ho composto prima, questo l'ho composto dopo, quell'altro è bellissimo, quello là ancora invece è una schifezza. Ma io l'ho messo lo stesso per farvi vedere quanto sono migliorato. Ok, ci fa piacere sapere che i nostri lettori sono in costante evoluzione qualitativa e/o artistica, ma **PER PIACERE**, soprattutto quando spedite i moduli via e-mail, piuttosto che mandarci venti moduli composti in una giornata, mandateci un solo modulo che avete composto in venticinque giorni! Preferiremmo che dei venti originali voi ne sceglieste quattro o cinque, li metteste su un disco a parte, e poi ce li spediste dicendoci questi sono da recensire, gli altri semmai metteteli sul CD. Almeno così fareste sicuramente un'impressione migliore, ci fareste risparmiare del tempo e poi, se lo vogliono, gli altri lettori potranno ascoltarsi tutti i vostri moduli direttamente dal silver disk. E una richiesta che nasce principalmente da due esigenze: 1) quella di offrire un servizio migliore, perché purtroppo ascoltare i moduli richiede parecchio tempo, e noi non ne abbiamo mai abbastanza - 2) evitare che i nostri indirizzi e-mail s'intasino riempiendosi solo di moduli musicali. Tanto, la gestione della rubrica non avviene in tempi strettissimi, potete benissimo mandarli con la cara buona vecchia e inefficiente posta tradizionale. Grazie.

Ah, approfitto dello spazio concessomi anche per proseguire la polemica con Mirko sui .mod a 4 canali: **SONO MORTI SIIIIII MORTI E SEPOLTI!!!** Tra un po' puzzeranno, visto che si diffondono sempre di più anche su Amiga i tracker a 8 e 16 tracce. Non è questione di manie di grandezza, è che secondo me l'abbandono delle quattro tracce è ormai una scelta obbligata per questioni puramente qualitative: una rosa di strumenti più ampia giova alla polifonia più di quanto si possa sospettare (sarà per questo che nella mia collezione di **MOD**, e parlo degli ultimi sei mesi, l'80% dei moduli **VERAMENTE** degni di essere ascoltati sono a quattro canali... NdTMB).

- **XM** by Dreamers: cosa succede quando tre ragazzi (Convertito Lorenzo, Narsete Nunzio, Vece Luigi) apparentemente normali si mettono a comporre moduli? Che qualcosa di buono ne esce sicuramente fuori (si sa, l'unione fa la forza). E infatti bisogna proprio ammettere che ci sapete fare, soprattutto con il genere "progressive" che sembra sia proprio il vostro forte (peccato che ormai questa branca della musica dance sia giunta al tramonto). A mio parere comunque la vostra migliore opera rimane la melodica e bellissima Dedicate to You, scritta davvero in grande stile.
- **XM** by Federico e Valerio Volpini: decisamente più commerciali le produzioni di questo duo, che bene o male ha tentato di riprodurre i pezzi attualmente (più o meno) in voga nelle discoteche. Il tentativo è sicuramente più che valido e si sente che le capacità musicali proprio non vi mancano, però la scelta degli strumenti è sicuramente il vostro punto debole. I campionamenti sono una pena e sembrano sintetizzati da qualche campionatore di scarsa qualità (ma davvero scarsa). Trovereste giovamento anche a utilizzare qualche canale in più (state pur sempre usando il FastTracker, che è fatto apposta).
- **MED** by Chicco: dopo diversi mesi dalla sua ultima apparizione, ecco tornare un altro appassionato della techno music sulle pagine di **TGM**. Indubbiamente in tutto questo tempo ha avuto occasione per migliorarsi e i risultati si fanno sentire: i brani sono meno commerciali del solito e comprendo parecchi spunti originali. Insomma il temibile effetto "tunza-tunza" si è decisamente sopito, in favore di melodie meglio ritmate e sicuramente più apprezzabili dal punto di vista musicale.

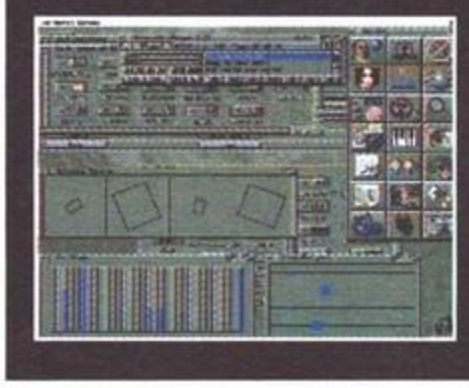
Certo mi piacerebbe sentire qualcosa di veramente diverso da parte tua e visto che hai dimostrato di saperci fare anche dal lato tecnico, non vedo perché non dovresti tentare d'inoltrarti in altri ritmi. Mai provato ad ascoltare Chemical Brothers, Orb, Prodigy, etc.? Senza dover per forza allontanarti dal tuo genere preferito, potresti realizzare qualcosa di diverso, più sperimentale magari. Che ne dici?

Fabio HuGH Cicciarello: davvero discreti i tuoi **XM**, di cui ho apprezzato la varietà di stili, tuttavia ti consiglierei di cercare strumenti migliori. Ascoltando i tuoi moduli, infatti, certe volte ho avuto l'impressione di ascoltare dei brani **MIDI**. E per chi come me è abituato a farlo col lettore multimediale nudo e crudo disponendo della pura energia di una vecchia SoundBlaster 16, è tutt'altro che un complimento...

MARCO CHIODI: non te la prendere, ma temo che tu abbia ancora molto da imparare dell'arte di comporre musica. Non solo i tuoi **XM** usano strumenti usati, strausati, abusati e tanti altri aggettivi terminanti in ati, ma sono pure stonati! In particolare, il modulo profondo rosso usa accordi che non s'intonano minimamente con la melodia, mentre "odissey" e "viaggia" tutto sommato se la cavano. Il secondo, per quanto discreto, soffre anche di una certa monotonia: ritmo sempre uguale, nessun fill della batteria, nessun attacco... insomma, 'na palla! Un po' più di grinta, che diamine: ascoltati un po' di musica classica, potresti trarne non pochi insegnamenti.

DAVIDE CITTERIO: diciamo pure che i tuoi moduli mi sono piaciucchiati. Con questo termine voglio dire che la scelta degli strumenti è buona, che la varietà non manca ma... ascoltandoli ho avuto la sensazione che alcuni fossero belli ma un po' monotoni. I pattern si ripetono senza troppe differenze tra di loro e questo, alla lunga, si sente. Per il resto, direi che ci siamo proprio.

FRANCESCO FGF GRAZIANI: Do not butt into the cestin sono state le prime parole che ho letto sui floppy di Francesco, che in questo modo è riuscito a strapparmi un ghigno a bocca serrata, smorfia che si è trasformata in un largo sorriso appena ho ascoltato i suoi moduli, belli, veloci, aggressivi e variegati come sempre. Visto che mi chiedi come trovo il modulo Vstrings.xm, devo confermarti che si tratta proprio di un bel pezzo d'**XM**! Mi piace molto sia dal punto di vista melodico, sia di quello della scelta degli strumenti, mediamente più puliti nei tuoi moduli che in quelli che sono solito ascoltare.



ENRICO MARCON: Ti avrei dato una medaglia solo per la tua scelta di mandare un solo dischetto con un solo modulo, tra l'altro ben fatto. Inutile a questo punto aggiungere che Genesi mi è proprio piaciuta, e che è andata a finire nella mia directory dei moduli belli. Ciao.

L'ANGOLO DELLO SFIGATO

Stavolta tocca a me un posto d'onore in questo tristo trafiletto: non mi era infatti **MAI** capitata una cosa del genere. Cosa? Direte voi... Semplice, rispondo io, non mi era mai capitato che un articolo originariamente pensato per maggio non venga pubblicato neppure, che so, a giugno, bensì direttamente a luglio! I più intelligenti di voi avranno già capito che mi sto riferendo proprio a questo scalcinato Talent Scout, inizialmente previsto proprio per il numero 97 di **TGM**, ma che diligentemente non finì sul numero in questione poiché quel bamba di Mirko è riuscito a consegnare la sua parte di **TS** esattamente poche ore prima che gli arrivasse, via mail, la mia (scusami, mi ero dimenticato di attivare il filtro "sfera di cristallo" nel mio mailer... NdTMB). E il mese successivo, neanche a dirlo, gli è pure morto il disco fisso, quello su cui ovviamente questo articolo aveva già placidamente posato le chiappe. Adesso lo riposto di nuovo, incrociando le dita, toccandomi tutte le parti più intime (e possibilmente anche quelle delle prime ragazze che mi capitano a tiro, rimedierò il solito paio di skiaffoni, lo so, ma per gli scongiuri questo e altro), e mi preparo ad attendere la prossima catastrofica motivazione per cui tutto questo, come volevasi dimostrare, verrà pubblicato addirittura a settembre... Vabbè, buona fortuna, Paolone...

PS: non poteva mancare una citazione per i programmatori di Bumpyman... In fondo non è colpa loro se il quinto disco aveva un errore di cluster e, una volta superato quello e terminata l'installazione, il loro gioco si è rifiutato di partire per memoria insufficiente ... Si vede che i miei sessantaquattro mega di **RAM** probabilmente gli andavano strettini...

EPILOGO

Un appello primo di salutarvi: per favore, cercate di spedire le vostre produzioni alle persone giuste! Vi ricordo che io (**TMB**) mi occupo della parte Amiga, il Paolone di quella **PC** e Manuele de Lisio delle immagini. Questo perché mi sono davvero scocciato di continuare a ricevere immagini e programmi per **PC** nella mia **E-Mail**! Sappiate che d'ora in poi cestinerò tutto quel materiale che non rientra nella mia "giurisdizione". Chiarito questo punto, vi auguro di spassarvela alla grande durante queste vacanze, che come al solito per voi sono già iniziate, mentre per noi sono ancora lontane...

PS: voglio tornare a Las Vegas!!!

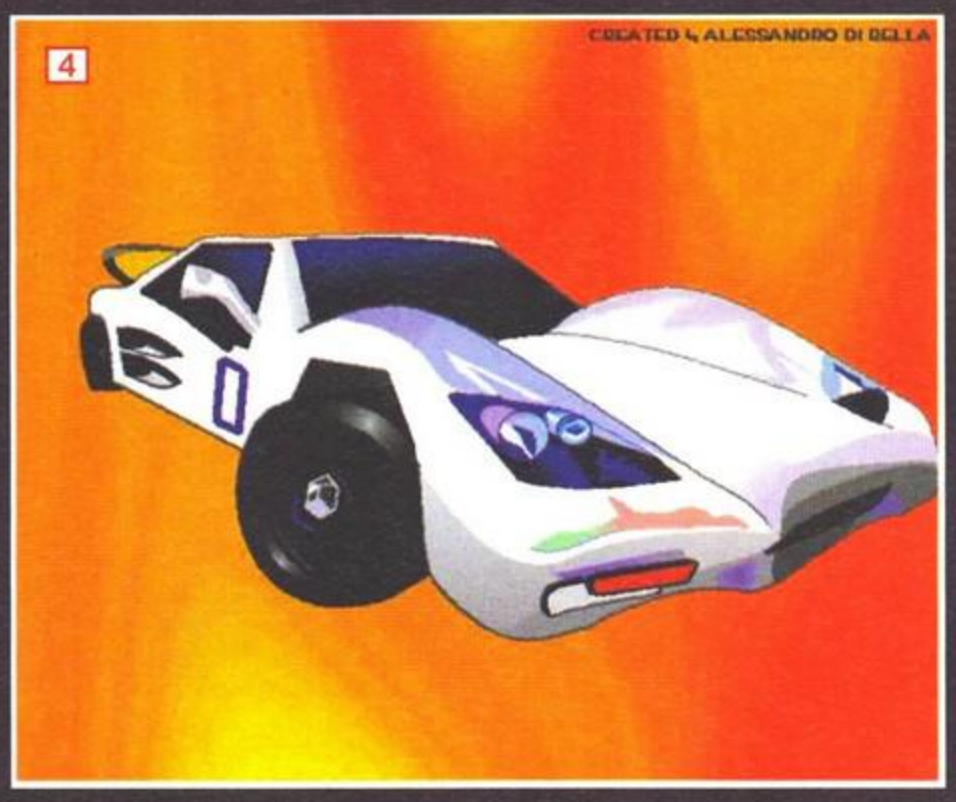
TMB (il viaggiatore) & Paolone (il bidonaro)

Ciao a tutti! Benvenuti ancora una volta all'appuntamento mensile più atteso (maddeché?) dai lettori di TGM: il Taaaalent Aaaart! Allora, avrete sicuramente notato che dal mese scorso l'indirizzo del Talent Art è cambiato, dato che della rubrica in questione non se ne occuperà più il prode TMB, bensì il sottoscritto che, d'ora in poi, torturerà tutti coloro che non useranno l'antialiasing e che non faranno immagini al limite delle proprie capacità. I miei saranno giudizi spietati che vi faranno passare dei terribili momenti di ira (con gaudio perpetuo del sottoscritto). Iniziamo il talent di questo mese con un breve ma potente appello: artisti del 2D fatevi sentire! Dove diavolo siete finiti? Sarete mica morti? Possibile che in Italia non esista un disegnatore 2D su computer che possa essere definito tale? Non ci posso creeedereee (sindrome da Pastore? NdTMB)... fine dell'appello.

Iniziamo (e due) con Angelo Pesce che ci ha mandato una immagine 3D di un Alieno (FOTO 1) attaccato (o almeno così sembra) da un embrione. A parte la totale mancanza di originalità dell'immagine, che ci ripresenta il solito surrogato dell'alieno ideato da quel genio di H.R.Giger (ah, a proposito, non perdetevi il sito di Giger all'indirizzo www.hrgiger.com), la realizzazione è mediocre, con un uso dei materiali abbastanza povero, con uno sfondo altrettanto misero e poco comprensibile (che cos'è: un'esplosione? Una nebulosa arancione? La mancanza di fantasia fatta immagine? Propendo decisamente per quest'ultima ipotesi...). Infine il modello 3D è molto semplice e messo lì dice veramente poco, poi la posa che gli hai fatto assumere è veramente da dimenticare. Il consiglio è di aggiungere decisamente una bella chilata di particolari, di curare un po' di più i materiali (dagli un bel tocco di sporco, alla fine è un alieno... gli alieni non si lavano e vivono la loro vita nel sudiciume più totale) e di mettere il tutto in un contesto che possa essere definito tale. L'unica cosa buona che possa dirti è che hai usato bene la sfocatura di campo, prova a fare qualcosa un po' più consistente la prossima volta.

Passiamo avanti con Emanuele Salvucci, un mio caro amico che si è fatto vivo perché ha visto il mio indirizzo su TGM del mese scorso: eheheh, che caro, veramente... A parte gli scherzi , mi ha davvero fatto piacere sapere che stai cercando di mettere insieme delle persone per creare un gruppo di developer preparati e con degli obbiettivi validi (non so se ve ne siete accorti, ma i gruppi di sviluppatori stanno nascendo come funghi in questo periodo, che sia la vota buona per far cambiare l'opinione che il resto del mondo ha dei gruppi italiani? Speriamo di si). Comunque diamo spazio al rendering che mi hai mandato (FOTO 2). L'immagine in se è di una pesantezza avvertibile già al primo sguardo: ho notato un utilizzo di colori fortemente discordanti che genera un effetto tipo "matita negli occhi" derivato anche dall'enorme lens-flare... e qui faccio un altro appello: le lens flares o le sapete usare o non le usate, perché se ne abusate, fanno più danni che altro. Questa immagine ne è un chiaro esempio, avete mai visto un fiore con un riflesso degno della migliore mela caramellata della fiera invernale di Garbagnate? Io sinceramente no. Lo so che è bello fare immagini in ray-tracing però bisogna trarre il meglio da quello che programmi come Lightwave (che Emanuele ha usato per questa immagine) ci mettono a disposizione. Quindi se l'obbiettivo è sul realismo al 100% non settate tutto i valori al massimo (il classico più ce n'è, meglio è), perché non è vero. L'immagine poteva anche andare bene se solo fosse stata più "equilibrata", cerca quindi di lavorare in questo senso.

Andiamo al prossimo "talentartista" che è già stato recensito come autore dell'immagine della Deep Space Nine apparsa sul numero di Aprile: Marco Finizio, hobbista (tanta gente si definisce "esperta" troppo facilmente e Marco in questo caso insegna. Meglio andarci piano...) di 3D studio Max e Lightwave, che a detta sua cerca di utilizzare traendo il meglio dai due mondi per creare immagini come quella che ci ha spedito (FOTO 3), un chiaro tentativo di creare una scena 3D che abbia un po' di "calore" da trasmettere. La luce della fiaccola è del colore giusto ed anche la fiamma in se non è male (in pratica è il plug-in "fire" che fa tutto da sé...), invece i monitor con il riflesso non-raytracing sono abbastanza detestabili (carino il loghetto in bump della SGI) e abbastanza fuori luogo. In più hai usato tutte texture che danno col programma (provate a farne di vostre oppure scannatele, perché mi arrivano decine di immagini tutte con le stesse texture, e non è molto bello...) quindi non è che alla fine ti ci è voluto molto a mettere tutto insieme. Non preoccuparti, come inizio non è drammatico, prova solo a fare immagini più dettagliate, potresti riuscire.



Avanti un altro please. E' bello notare come la rubrica del Talent Art stia riscuotendo pareri positivi un po' ovunque, non solo, addirittura iniziano le prime sfide tra "Talent Artisti"! E' il caso di Michele Guardigli che mi ha spedito una simpatica lettera nella quale lancia chiaramente una sfida alla plurilodata (non da me...) Vera Gentinetta & sister per la migliore immagine 2D... scontri alla "Mezzogiorno di fuoco". Dai Vera, lo so che stai ascoltando (leggendo), Michele ti ha lanciato la sfida... "mo' vedi un po' che poj fa'" mi aspetto botte da orbi il prossimo mese. Comunque passiamo a vedere cosa ci ha mandato il nostro Michele: allora, le immagini sono molte, ma la qualità è piuttosto bassina. Mi spiace ma alcuni disegni sono

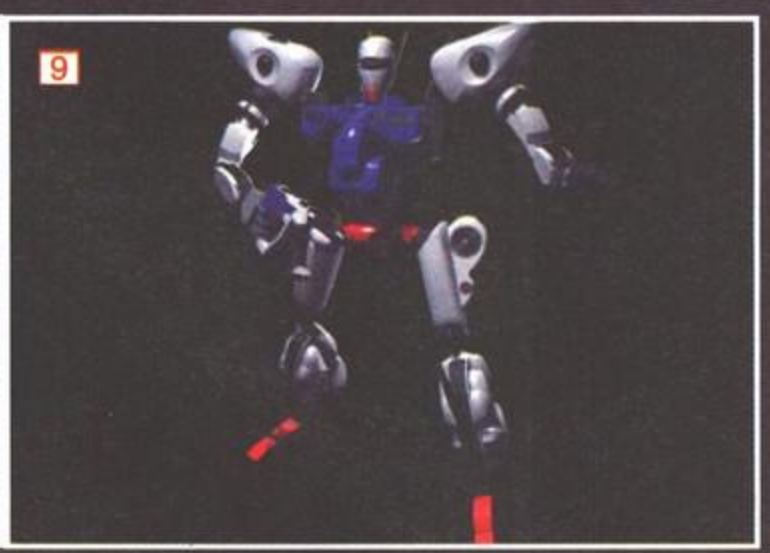
veramente brutti; la maggior parte è una scopiazzatura dai background di Elfmainia dei Terramarque (ah, che brutto gioco), per giunta riprodotti in modo abbastanza approssimativo. Le immagini di Dragon Ball e Ranma sono scannerizzate (quindi neanche le conto) e oltretutto ritoccate in modo approssimativo, si nota infatti il classico effetto moiré (delle micro macchie più scure che, non essendo disposte in modo caotico, creano dei fastidiosi motivi) tipico delle scansioni da fumetti, stampati sempre in bianco e nero o in quadricromia (quell'oscuro CMYK, ora sapete cos'è). Ennesimo appello, non mi mandate immagini scansite da qualche parte, tipo il tizio che disse di essere l'autore di alcune famosissime immagini di Boris Vallejo, perché io me ne accorgo all'istante, ve le pubblico e vi faccio fare pessime figure coi vostri amici, quindi evitate.

Tornando alle immagini che mi hai spedito direi che dovresti mangiare ancora un po' di spinaci prima di lanciare simili sfide. Così come stai messo hai ancora diversa pratica da fare.

Who's the next? Vediamo un po'... Di Rella Alessandro ci manda una immagine fatta con il Corel Photopaint (programma decisamente da dimenticare, vi

7

8


9

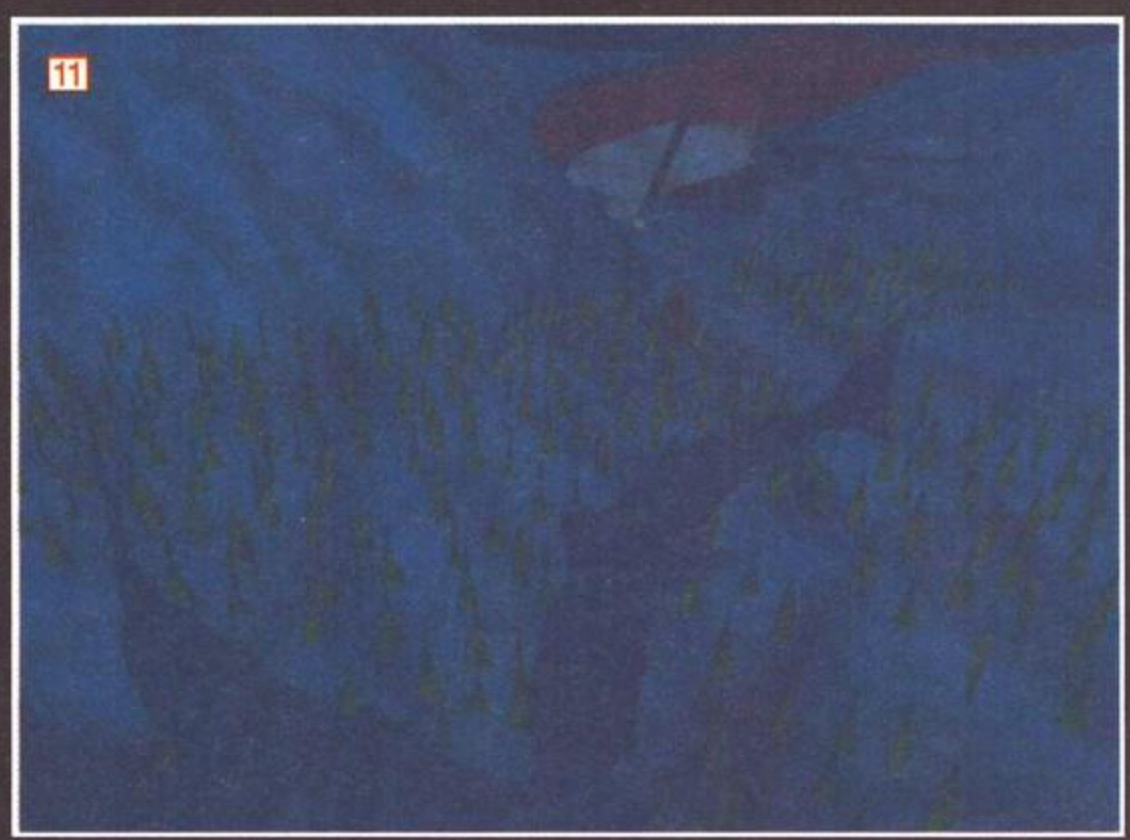
consiglio Tecsoft Video Paint oppure Adobe Photoshop o ancora meglio il mitico Dpaint IIe) che ha come soggetto un'auto sportiva (FOTO 4). Uhm, beh, dalle fattezze e dalle forme pseudo botticelliane (per dirla in modo fin troppo positivo) questa macchina sembra sopravvissuta alla famosa "Fiamma di Meganopoli". No no, non va, manca tutto: oggetto -2 e tecnica inesistente, mi spiace, ritenta ancora.

10

Nicola Pilan mi ha inviato delle immagini di Manga disegnati da lui (FOTO 5 - 6). I soggetti sono anatomicamente scorretti (nel dominio dei manga è possibile fare tutto, fino a un certo punto però) e abbastanza bruttini da vedere. Insomma basta con questi manga, perché per essere belli devo essere molto curati e i tuoi non mi sono sembrati tali, le linee di contorno molto "pesanti", i colori molto forti (i manga utilizzano tinte leggere, pastello) e 'ste benedette lens flares sparse un po' qua e là mi dicono molto poco. Prova ad alleggerire il tratto ed a pesare meglio i colori, cura anche i fondali e magari dagli anche del blur (soprattutto nei cartoni animati questo effetto è molto utilizzato, con ottimi risultati) per renderli più "cartoonosi".

Simone Sforzini ci scrive da Verona e mi ha mandato degli ottimi modelli di mech, (FOTO 7 - 8 - 9). Complimenti! La realizzazione dei modelli di Gundam e Patlabor (che è una delle mie serie preferite) è (in entrambi i casi) molto fedele e a parte qualche "baco" nel rendering, tipo le luci del robot di Patlabor che dovrebbero essere semitrasparenti (invece da come le hai fatte, sembrano di plastica opaca) e il fatto che in alcuni punti si vede un po' che non hai usato moltissimi poligoni, sono ottimi, però messi lì nel nero o nel cielo di 3d studio (aargh! Basta! Non lo voglio più vedere!) non rendono come potrebbero. Ti consiglio nel frattempo di passare a una release del 3DS più recente (la 3 è veramente antidiluviana) tipo 3D studio Max, che è veramente ottimo (puoi fare degli effetti favolosi di nebbie volumetriche che farebbero un figurone sui tuoi robot), poi inizia a creare dei background adatti in cui inserirli, (mi piacerebbe molto vedere un megascontro tra Gundam e il robot di Patlabor sull'Arca) e stai a posto così.

Passiamo a Loris Pellizzotti che ci ha inviato delle immagini fatte con 3dstudio e Lightwave. Le immagini non sono granché, più che altro si vede poco e quel che si intravede non è esattamente positivo: i soggetti non sono molto ricercati e di Mech fatti cosi' (FOTO 10) ne ho visti una valanga questo mese. In generale si nota che sei agli inizi, quindi ti consiglierei di passare a versioni più recenti di 3dstudio o Lightwave: in particolare la versione 5.5 di quest'ultimo, dotato di caratteristiche che sicuramente (vedendo i soggetti che mi hai mandato e come ad esempio hai fatto gli effetti di luce) ti faciliteranno la vita, permettendoti di concentrare tutti i tuoi sforzi sui soggetti e sulla loro realizzazione. In particolare vale la pena di citare la nebbia volumetrica, ovvero un effetto che permette di simulare i raggi di luci che passano attraverso ambienti fumosi (tipo gli spot di una sala da concerto, oppure le luci tipo "nightclub di New Orleans"...) e le migliorie a livello di refresh in alcuni punti "gravosi" (che sul tuo P133MHz si notano sicuramente) tipo l'editing delle bones nel Layout che pare sia stato "velocizzato" del 500%! Roba da non credere.


11

Un uomo (presumo...) di nome "Lorenzo C." ci scrive dalla lontana, almeno per me che sto a Roma, Svizzera. La lettera purtroppo sembra scritta alla velocità della luce (stavano cercando di assassinarti? Dovevi andare al bagno? Che è successo?), tanto che si riesce a leggere a malapena qualcosa, data la fattezza della calligrafia semi-terrestre (visto che mi hai mandato un dischetto, non potevi aggiungere un txt oltre a quello già presente?). Di tutto quanto ho solo capito che sei svizzero, visto che mi hai propinato la frase "sono svizzero" almeno una dozzina di volte, ma, passando alle immagini, noto che l'appellativo che ti dai, ovvero "Lorenzo il Magnifico", non ha nulla a che vedere con le "cose" che mi hai inviato: "immagini-fatte-male-col-3dstudio-che-usano-il-cielo-di-3dsudio".

Dire che le tue immagini sono "spartane" è un vero e proprio eufemismo. Sono state rare infatti le volte che ho visto 3dstudio, che di per se non fa schifo al 100% (tant'è che viene usato da un sacco di gente) così mal sfruttato; per dirla tutta (o per dirne ancora di più visto che l'ho già detta tutta) sono piatte come un foglio di carta, i soggetti non sono affatto originali, gli oggetti sono a dir poco grossolani, ma per non passare come quello che è severo a dismisura, ti pubblico l'immagine più terribile che mi hai mandato, quella che tu (modestamente) reputi il capolavoro della tecnica, "Shark" (FOTO 11). Come potete notare tutti, non raccontavo storie. Rimarrò trepidante per Luglio e Agosto aspettando che tu mi invii la tua prossima megaproduzione (preparatevi anche voi) di una "mucca" renderizzata; bastaaaa! Ce ne è una in ogni programma di rendering! Aaargh (no, non è il gioco della Merlburne House) (fine citazione NdTMB)! Aspetterò con ansia il momento, nel frattempo però impara a scrivere decentemente...

E dopo le eccezionali doti artistiche mostrate dai lettori d'oltralpe, anche questo mese lo spazio a mia disposizione volge al termine. Dandovi appuntamento al numero di settembre (chissà che avrò combinato con la maturità), vi invito a proseguire l'invio delle vostre opere d'arte al nuovo indirizzo. E mi raccomando, non sobbarcatemi di decine d'immagini, piuttosto cercate di spendere più tempo su una o due, completatele fino alla fine, e non speditemi chili e chili di picture via e-mail (abbiate pietà, un lettore mi ha spedito quasi 4MB di roba e ho temuto non poco per la mia bolletta) (hai perfettamente ragione, se proprio dovete spedire "grossi carichi", abbiate almeno il buon gusto di avvertire! NdTMB) perché potrei trasformarmi nel temutissimo "De Lisio Mannaro" e pubblicare la peggiore delle immagini che mi avete spedito e non è una bella cosa... allora... Buone Vacanzeeeee!!!

Manuele De Lisio

SPEDITE QUI LE
VOSTRE IMMAGINI!!!
Manuele De Lisio
Via dei Buonvisi 85
C.A.P. 00148
Roma.
E-mail: mdelisio@mbox.vol.it

IL COMPUTER A PORTATA DI MANO

ANGELO BELLAFANTE@GALACTICA.IT - 0039-2-2155447

Le Novità Hardware
e Software**, la guida alla navigazione**
in Internet,
le recensioni
dei CD-ROM **M u l t i m e d i a l i**
e dei videogiochi

E nel
CD ROM
i Migliori
Programmi
Shareware
per Windows 95

CAPITANO, LA MISSIONE E' NELLE TUE MANI...

Abbiamo iniziato l'avvicinamento in formazione compatta. L'obiettivo è quello di annientare il nemico e distruggere la sua postazione. La missione è delle più difficili, ma con F-15E non posso fallire.
Estremamente maneggevole, ultrasensibile, F-15E simula perfettamente la cloche di un F-15 e apre nuovi orizzonti nel mondo dei joystick.
Il nemico è già in vista, il combattimento sta per cominciare, la mano è sulla cloche...
Passo e chiudo.

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

...CON LA SERIE F-15 E NON PUOI FALLIRE!

A PARTIRE DA
£ 79.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

LEADER HARDWARE

FBS PAGES

Hey, ma vi siete accorti o no che quello che avete in mano è il numero 99 della rivista? Cavolo, vi rendete conto che a settembre esce il numero 100? Come "Chissenefrega,cominciacoitrucchichedevoandareinbagno!", vi è passato per la testa che è da più di nove anni che questo mensile viene letto in Italia? Vi è passato per la testa che io sto diventando sempre più vecchio e che la clava del giudizio di Max ha ormai iniziato a germogliare? Porca pupazza, è poco più di due anni che sono qui e già posso usare la mia barba come costume da bagno (sorge un dubbio: avrò la barba lunga o la vita troppo alta?)!
Beh, ad ogni modo anche questo mese è andato tutto liscio, alla faccia di quelli che si sono fatti la "vacanza" ad Atlanta e dintorni. Insomma, sono riuscito come al solito a riempire le mie pagine con tutte le risposte dell'universo (compresa l'eterna domanda della vita e della morte, che è 42!) e ormai sono pronto a fare le valige per la Spagna, quindi se vedete sulla playa un pazzo che canta le canzoncine iberiche più indecenti dell'universo, sapete di chi si tratta!
Bene, bene, è già ora dei saluti e dei ringraziamenti, un aloha formato gigante per quell'indemoniato di Stefano Papa da Merano (BZ) che a quest'ora, come il MAO, sarà già a spaccarsi non so cosa per il servizio civile... Ste, la tua solla di Rama è arrivata un po' tardi, comunque avevi ragione: è davvero bella, mi raccomando, non trovare scuse e fatti sentire ogni tanto! Saluto inoltre Luca Morisi che è addirittura apparso in TV (hahaha, sei troppo padanioso), la risposta su Larry è 6, anche se non ricordo nient'altro a causa della mia Sierrafobia... intanto che ci sono ti auguro buone vacanze e ti lascio con l'ennesimo quiz (la risposta al precedente era più o meno giusta): chi diceva "Have you seen this man?" mostrando una certa foto? E perché? Au revoire! Continuiamo poi con l'inenarrabile Lupo Mannaro Palermitano a Milano (senza passaporto) per l'ennesimo fumettone galattico di Star Wars (troppo mito Alex LaSpada trasformato in LaSpada Laser e l'apparizione di Chewbaccalà! Continua così e ti invito in reda!), a Davide Viviani per Dylan Dog (magari la prossima volta controlla il disco per eventuali virus, io lo faccio SEMPRE!), David Rosetta da Roma per i codes sui vari Ultima 7 (purtroppo non ci sono stati... mi devi una coca) e infine una richiesta da parte di Guido Brescia da Andria (BA) che, da vero fratello ribelle, mi ha chiesto di fare un appello a tutti i cinema della sua città che, per qualche strana ragione, non hanno voluto proiettare la Trilogia in Special Edition... dei pazzi, non sanno quanto hanno perso, da noi a Milano c'è stato il pienone per tutti gli spettacoli tutti i giorni di proiezione (altro che "Il paziente inglese"!). Ragazzi, andate a protestare, fatevi sentire, ne vale la pena e posso mettervelo per iscritto (ops, l'ho già fatto)!
Ok, per l'ennesima volta ecco l'indirizzo al quale potrete spedire i vostri trucchi, tips, mappe e soluzioni (queste ultime è meglio che le mettiate su dischetto, mi eviterete la fatica di doverle ribattere a mano e sarà più probabile vederle pubblicate!):
Xenia Edizioni - TGM Tips, solle e spiagge, Casella Postale 853 - 20128 Milano
Se invece desiderate aiuti su un gioco specifico o dritte di qualunque tipo, indirizzate il tutto a FBS RULEZ, oppure faxatemi le vostre richieste (vi raccomando d'indirizzarle a me, FBS) allo 02-878567: in entrambi i casi risponderò solo sulla rivista (niente risposte private). Una cosa importate è che oltre alle tipiche divagazioni da lettera (ben vengano), vi ricordiate d'indicarmi con precisione dove siete rimasti bloccati e magari, se si tratta di un'avventura grafica, gli oggetti che avete nell'inventario.
Buone vacanze dall'FBS e, semmai vedeste un paio di criceti su una macchinina rossa radiocomandata, cercate di catturarli: sono i miei!

Fabio "FBS" Simonetti

TUTTE LE SOLUZIONI SU CD (V.2.7)

Per poter richiedere, al doppio del prezzo di copertina, le copie arretrate di TGM con CD, dovrete fare un versamento sul c\c postale 19551209 intestato a Xenia Edizioni s.r.l., Via Dell'Annunciata 31 - 20121 Milano, non dimenticando di indicare sul retro, oltre ai vostri dati, il nome e il numero della rivista/riviste che desiderate. Ecco qui di seguito la lista delle soluzioni apparse sul Silver Disk, con la nuova aggiunta dei numeri esauriti. Per questi ultimi non ci sono più speranze: se comunque vi servisse una solla in particolare, scrivetemi e vedrò di fare il possibile (come al solito):

CD di TGM n. 82 (ESAURITO) — Monkey Island; Monkey Island 2; Alone in the Dark
CD di TGM n. 83 — Indiana Jones 4; Alone in the Dark 2
CD di TGM n. 84 (ESAURITO) — Maniac Mansion; Zak McKracken; Day of the Tentacle
CD di TGM n. 85 — Sam & Max; Alone in the Dark 3; tutte le mappe di Rayman
CD di TGM n. 86 (ESAURITO) — Diskworld; Darkseed
CD di TGM n. 87 — Simon the Sorcerer (con mappe); Woodruff and the Schnibble of Azimuth
CD di TGM n. 88 — Under a Killing Moon; Phantasmagoria
CD di TGM n. 89 — Cruise for a Corpse; Cyberia 2
CD di TGM n. 90 — King Quest 5 (con mappe); Shadow of the Comet
CD di TGM n. 91 — King Quest 6; Space Quest 4
CD di TGM n. 92 — Lands of Lore (con mappe); Little Big Adventure; I Have No Mouth
CD di TGM n. 93 — Indiana Jones 4 (a grande richiesta); Beneath a Steel Sky; Full Throttle
CD di TGM n. 94 — Kyrandia 2 (Hand of Fate); Kyrandia 3 (Malcolm's Revenge); Gobliins 2
CD di TGM n. 95 — Bioforge; Fade to Black (con mappe); The Spheris Legacy (Amiga); Valhalla 3 (Amiga)
CD di TGM n. 96 — Dragon Lore; Lezioni sull'uso dell'editor di Duke Nukem 3D+ 2 mappe; Lure of the Temptress (Amiga); Future Wars (Amiga)
CD di TGM n. 97 — Larry 3; Future Wars (PC); Prisoner of Ice; Operation Stealth (Amiga);
CD di TGM n. 98 — King Quest 7; Hell: Legends (Amiga); Hook (Amiga)
CD di TGM n. 99 — Indy 3; Urban Runner; Loom (Amiga)

BROKEN SWORD (Enrico Mezzoni da Avezzano -AO)

E così, dopo un paio di mesi di ritardo, eccoci qua... Scommetto che in tutto questo tempo hai fatto in tempo a metter su famiglia, fare un paio di bambini (ormai anch'essi sposati) e hai già iniziato a giocare a Broken Sword 2 piratato! Ok, per l'ennesima volta: GRAZIE POSTE ITALIANE, VI SIAMO TUTTI DEBITORI!
In Irlanda, dopo aver aggiustato la lavapiatti del barista, dovrai andare di sotto, tirare la leva sulla parete, uscire all'esterno e aprire la grata. Nuovamente in cantina, raccogli la pietra preziosa, torna al castello e, se non l'hai già fatto, convinci il tizio accanto al fieno ad andarsene a vedere suo nipote che è stato tirato sotto da una macchina. Arrampicati sul covone e... beh, per la pecora l'avrò detto un miliardo di volte, guarda i vecchi numeri delle FBS Pages e in bocca all'erbivoro!

MICRO SOMMARIO DELLE SOLUZIONI SU TGM (v1.3)

Subito dopo quella dei CD, eccovi la listarella delle soluzioni SU RIVISTA più richieste in ordine alfabetico (compresi gli esauriti). Come ho già detto, anche per le riviste "sola carta" vale il discorso degli arretrati con CD (vedi "Tutte le soluzioni su CD"), sia per quanto riguarda il prezzo (il doppio di copertina, quindi 12.000) che per quanto concerne il sistema per richiederle...

Alone in the Dark — TGM n. 49
Alone in the Dark 2 —TGM n. 62
Bioforge —TGM n. 77
Broken Sword —TGM n. 93
Dark Forces (con mappe) — TGM nn. 80, 81
DreamWeb —TGM n. 71
Full Throttle —TGM n. 78 (ESAURITO)
Gabriel Knight 2 —TGM n. 87
Heimdall 2 — TGM n.69
Indy and the Fait of Atlantis —TGM nn. 46,47,48
Lost in Time —TGM n.60
Mortal Kombat 2 (mosse) —TGM n. 75 (ESAURITO)
Mortal Kombat 3 (mosse) —TGM n. 86 (ESAURITO)
Neverhood —TGM n. 95
Riddle of Master Lu —TGM n. 95
Ripper —TGM n. 89
Sam & Max —TGM n.65
Simon the sorcerer —TGM n. 66 (ESAURITO)
Simon the sorcerer 2 —TGM n. 82 (ESAURITO)
Spycraft —TGM n.94
Ultima 7 Serpent Gate —TGM nn. 54 (ESAURITO), 55
Ultima 8 —TGM n. 66 (ESAURITO)
The Dig —TGM n. 84 (ESAURITO)
Time Gate —TGM n.86 (ESAURITO)
Tomb Raider (con mappe) — TGM nn. 95, 96
Zork Nemesis —TGM n. 93

ALONE IN THE DARK (Pietro Carbone da Napoli)

Pensa che caso: le risposte al tuo quesito sono state pubblicate due volte di seguito tre e quattro numeri fa. Sei anche tu un nuovo arrivo? Per superare la sala dei ritratti dovrai fare due cose: coprire il quadro con l'indiano grazie alla coperta trovata nella locazione iniziale e poi prenderti cura di quello in fondo al corridoio grazie all'arco e alle frecce trovate nella serra (appena le avrai raccolte, scappa fuori così da evitare i ragni). Un consiglio extra: salva la posizione poco prima di lanciare le frecce: ne hai solo tre e ci vorrà parecchia mira per beccare l'immagine. Ciao Pietro, alla prossima!

CANNON FODDER (Matteo "Sea" Ranalli da Sulmona -AQ)

Grande! Vedo che Threepwood ha lasciato un segno indelebile anche in te, o Matteo. Purtroppo l'uscita di Monkey 3 è ancora lontana, si parla più o meno della fine dell'anno se non più tardi (mah, a me la PR della Lucas ha parlato di settembre/ottobre... NdSS), perciò mettiti l'anima in pace: sappi comunque che almeno metà universo spera in questo titolo e, se la Lucas lo creasse al di sotto delle aspettative, giuro che manderei di persona un pacco bomba a Giorgino... Per il codice su CF, ecco qui: entra nella schermata della mappa, tieni premuto CTRL (control) e scrivi FODDER: il bordo diventerà bianco e quando tornerai nuovamente al gioco supererai automaticamente il livello!
Are you happy?

FUTURE WARS (Simone "Alla faccia delle domandine" da Brescia)

Ciao Simone, come vedi non ho potuto pubblicare i codici di Benefactor che hai mandato per questioni di spazio: sappi comunque che non appena me li chiederanno li farò apparire dal cilindro. Per quanto riguarda le altre domande posso per ora rispondere solo a una di esse (tra l'altro quella riguardo a Heimdall 2 è un po' troppo dispersiva, non so nemmeno che cosa hai già fatto): per uscire dalla prigione aliena in FW dovrai per prima cosa usare la chiave per aprire la grata alle tue spalle, gettare la fiala di gas e tappare subito l'apertura col giornale (l'avresti dovuto prendere alla stazione della metro).
Riguardo al fatto di duplicarti alcuni giochi spero scherzassi (hahaha): se così non fosse avresti bisogno di un paio di occhiali e un bel flacone di polvere anti-pirata! Alla prossima.

DIABLO

Finalmente una bella gabola per questo longevo, ma alla lunga noioso, giocone Blizzard... No, non iniziate a stappare lo spumante, purtroppo il cheat funziona solo per il gioco in multiplayer sul sito Battle.net. Il trucchetto permette di duplicare un qualsiasi oggetto nell'inventario e il sistema è abbastanza semplice: prendete l'oggetto che volete duplicare, gettatelo a terra e poi, passando all'inventario, isolate una moneta d'oro dai vostri soldi mettendola in uno slot a parte (usando il tasto destro del mouse). A questo punto chiudete l'inventario, allontanatevi dall'oggetto di 6, 7 passi, cliccateci sopra in modo che il vostro personaggio gli si avvicini per raccoglierlo e, mentre starete ancora camminando, aprite l'inventario una seconda volta e ponete il puntatore sulla moneta singola. Appena il personaggio raccoglierà l'oggetto, cliccate sulla moneta d'oro (mi raccomando: CONTEMPORANEAMENTE!); quando l'oggetto sarà vostro, cliccando sulla moneta ne vedrete apparire un altro del tutto identico... magia!

FADE TO BLACK (Angelo "Lupo Solitario" Schembri da Ciampino)

Lupo Solitario, il lupo più sfigato dell'Ontario! Nonostante tu abbia smesso di spalmare Nutella sui fax, devo dire che le cose non si sono migliorate granché: ora mi è apparso uno strano lupo... il nostro fax dev'essere posseduto! Qui leggo che la sfortuna ha voluto che tu abbia seguito alla lettera la solla del gioco ma che, al quinto livello, il Golem da disintegrare si sia bloccato. I metodi a questo punto sono due: cercare di attirarlo fuori dalla stanza girandoci intorno (nel tentativo di sbloccarlo), oppure spegnere l'interruttore dei raggi rossi e riprovare con l'inseguimento (avresti dovuto tenere più salvataggi!)... Purtroppo di codici per saltare i livelli non ne conosco, quindi se 'sti sistemi non funzionassero, ti conviene cambiare nome: da lupo a gufo! Aloha!

FADE TO BLACK (Alessandro "Azzy" Martini da Faxlandia)

Hey Azzy, ma quale pacco? Non vorrai dirmi che il fatto di averti pubblicato per tre volte non ti è bastato? Comunque devo dirti che, nonostante la tossicità del tuo pennarello, la carta chimica del nostro fax è ben più morbida di qualsiasi altra carta igienica... Ok, andiamo all'uovo (sodo): il quinto livello di F2B è forse il più difficile. Per poter completare il tutto avrai bisogno di tre codici speciali: il primo lo puoi vedere su una delle pareti della camera dei volatili (quello con la raffigurazione delle tre creature); il secondo lo otterrai facendo disintegrare un Golem di pietra grazie ai raggi antimateria rossi (premi il bottone al momento giusto) e gettando il suo occhio nella piscina con la mano (tra l'altro, alcune statue dei corridoi potranno essere spinte per far aprire dei passaggi segreti); il terzo poi andrà richiesto all'oracolo stesso (ti sei perso il CD di TGM n.95, eh?). Vai nella sua stanza blu, saltella nell'ordine su queste piastrelle (E, N, E, E, E, N, N, W, W, W, W, W, N, N) e poi donagli l'uccellaccio che hai detto di aver già catturato. Se non dovesse funzionare, significherebbe che la combo è cambiata: la successione può comunque essere compresa osservando i quadrati nella camera posta prima di quella dell'Oracolo. E ora una barzelletta sconcia: due scorregge s'incontrano e la prima fa alla seconda: "Perché sei così triste?". La seconda: "Il mio ragazzo m'ha mollata!"... No comment!

NEVERHOOD (Dario Villa da Faxlandia)

"FSB, ti PONGO un quesito...": e su cosa poteva essere se non su un gioco fatto tutto di plastilina? Dario, per risolvere l'enigma della macchina restringente e dei cristalli che si possono vedere solo al buio, la combo ti viene suggerita dal nome stampato sulla cabina stessa: BOBBY, cioè blu, arancione, blu, blu e giallo. Una volta diventato piccolo, raggiungerai una specie di tavolino con alcune fiale: la combinazione potevi vederla gironzolando con la macchinina verde fuori dal laboratorio. Enjoy!

DARK FORCES

Visto che si avvicina sempre di più l'uscita del secondo episodio, ecco qualche codice per rinfrescare un po' la memoria di tutti i Kyle Katarn della situazione. Ogni cheat andrà digitato come al solito durante una normale partita e, purtroppo, non ne esiste uno per salvare la posizione tra un livello e l'altro... ma che Jedi siete per chiedere 'ste cose?
LAINLAME - Invulnerabilità
LASKIP - Supera il livello
LAMAXOUT - Tutte le armi munizioni e scudi
LARANDY - Armi alla massima potenza
LAUNLOCK - Tutte le chiavi e oggetti
LAPOGO - No clipping
LACDS - Mappa dettagliata
LABUG - Insect mode
Tra l'altro, sapete quanti Jedi ci vogliono per cambiare una lampadina bruciata? Due, uno per sostituirla e l'altro per convincere il primo che il "Lato Oscuro" è molto meglio! Aloha!

FULL THROTTLE (Anonimo da Faxlandia)

Mmmh, non è bello parlare con gli anonimi, perciò ti darò un nome: che ne dici di Capt. Findus? Allora Capitano, mi dici di essere sulla strada della miniera, dove stai cercando i tre oggetti per superare il burrone: carburante alla nitro, una rampa e una ventola da hovercar. Il primo hai detto di essere riuscito a ottenerlo usando la catena sul motociclista di colore... bene. Per la seconda ti serviranno gli occhiali dei cavefish: vai dalle parti del camion di fertilizzante, allenta le ruote con la chiave inglese, dagli un bel calcio e raccogli la polvere verde. Quest'ultima usala sulla ragazza con la motosega, un oggettino che ti consentirà di ottenere l'asse di legno. Il cavefish andrà colpito con quest'ultima solo quando tirerà su la testa... Come da richiesta il resto lo lascio a te; se hai altri problemi sai dove trovarmi: al solito bar di Mos Eisley!

GABRIEL KNIGHT 2 (Riccardo Faxoso da Carpi -MO)

La bestia dentro non riesce a saltare fuori... Ok, Riccardo, ecco come proseguire nelle tue gesta (ti consiglio comunque di richiedere il n. 87 di TGM sul quale c'è tutta la solla: più avanti le cose si complicano parecchio e se faxi ogni volta che rimani impantanato non ti passa più)... Dunque, dopo aver parlato al guardiano e al Dott. Klingmann, dovrai tornare a Lochham, alla tua abitazione. Clicca sull'icona del registratore, sulla cassetta con la scritta Klingmann e poi seleziona LOAD A. Scegli una cassetta vuota e clicca LOAD B... Nella schermata successiva premi il bottone Splice Message e vedi di creare una frase che ti permetta di convincere il guardiano a mostrarti la gabbia dei lupi fuggiti. In inglese era più o meno così "Thomas? Herr Doktor Klingmann here. Show our wolfes to Mr. Knight.". Fatto ciò, clicca su "Transfer", torna allo zoo, entra nell'ufficio di Klingmann, frega il foglio nella tasca della giacca e, usando il walkie-talkie, fai sentire a Thomas la frase registrata. Voilà, altri peli da consegnare all'università!

GENE WARS

In effetti non ricordo se li abbia pubblicati o meno, perciò eccovi questi codici spediti da Andrea navicella di Bergamo. Cavolo Andrea: se la tua lettera fosse arrivata un po' prima, avresti potuto vedere Down in the Dumps direttamene su questo numero. Purtroppo dovrai aspettare fino a settembre, ammesso che poi nel prossimo numero ci stia... mi spiace.

Per tutti voi fan di Gene (Gnocchi, Spaghetti o Ravioli), scrivete SALOMONAXE e poi i seguenti tasti:
B - Costituzione istantanea
C - Accesso ibridi
D - Energia a manetta
L - Più monoliti
W - Finisci missione
F10 - Soldi a non finire

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN (Daniele Marzolla da Prato)

Vola vola vola vola l'ape maya... tirurì, tirurà! Ave Dan, le informazioni che mi hai fornito sulla tua posizioni non sono tantissime ma spero comunque che questo indizio possa esserti utile: durante la ricerca del teschio di cristallo mi hai detto di aver già posto su una specie di perno la ruota di pietra; beh, avvolgici intorno la liana trovata dalle parti della corona e scendi di sotto per completare il meccanismo. Collega l'altro capo della liana alla puleggia e per finire utilizza la fida mazza da baseball: dietro al masso, in una piccola grotta, avrai un bel piccone col quale potrai allargare un certo passaggio... Alla prox!

HUNTER HUNTED

Mmmh, un clone di Flashback? Mah, a me non ha fatto proprio impazzire, comunque beccatevi 'sti codici e certamente il tutto sarà più facile...
SNELLINGS- Energia al massimo
LUKASZUK- Armi
TREVOR- Munizioni
RAYL- Invincibilità
COLE- Invincibilità e tutte le armi
BLU- Fa diventare blu il personaggio
SAGE- Fa diventare verde il personaggio
AVACADO- Fa diventare verde chiaro il personaggio
OCHRE- Fa diventare ocra il personaggio
HAHN- Fa diventare marrone il personaggio
VINCENT- Fa diventare grigio il personaggio

INDY 4 (Salvatore Zingoles da Rocca Carquelchelé -ME)

Ciao Salvatore, tutto ok? Non preoccuparti per Indy, ora non ci dovrebbero essere più problemi: per liberare Sophia dovrai per prima cosa produrre parecchie biglie di orichalcum, almeno 3. Per fare questo dovrai avere con te un bicchiere di roccia (lo si prende appoggiando la scala sul baratro), una testa a forma di pesce (da una statua) e una specie di piccola rotella. Vai nella camera con la lava, appoggia il bicchiere sul vassoietto e inserisci la testa di pesce nell'incavo, così da riempire il contenitore. Togli la testa, recupera il bicchiere pieno, vai alla strana macchina e, dopo aver inserito la rotella sul perno nella parte bassa, versa la lava nella fessura in cima alle scale. Ottenute le perline, dovrai trovare un passaggio che ti consenta di raggiungere la finestrella che dà sulla prigione di Sophia; apparirai accanto alla statua, mettile in bocca l'orichalcum (non a Sophia, alla statua!) e poi vai alla vasca antistante il portone. Dopo aver inserito una perlina nell'anguilla che hai nell'inventario (la troverai in giro per il labirinto), inseriscine una anche nella statuetta che sorge lì accanto e la porta si spalancherà.
Per gli enigmi seguenti ricorda solo che alle piovre piacciono i granchi e che la gabbia di Sophia non potrà essere aperta se non dopo aver aperto una porta dorata grazie a uno stratagemma con catene e robot. Byex!

KING QUEST 6 (Luisa Petrone /Mattia De Angelis da Roma)

Ciao Luisa e soprattutto ciao Mattia. Allora, per prima cosa devo far luce su un piccolo fatto che spero sia stato preso in considerazione da tutte le persone che stanno attualmente giocando a KQ6 (non credo che molti leggeranno questo trafiletto ma la speranza è l'ultima a morire): il gioco ha nella parte centrale alcuni codici anti-pirata, una serie di quiz cioè, che potranno essere risolti solamente se si possiede il manuale originale del gioco. Si dà il caso che le cosiddette Scogliere Logiche siano il posto nel quale andranno inseriti i suddetti codici e pertanto, se io ve li svelassi, potrei far arrabbiare parecchio mamma Sierra... Capitemi, sarebbe come pubblicare liberamente la combinazione della cassaforte di Zio Paperone! Ad ogni modo, sappiate che le domande sono cinque (o almeno credo) e che alcune sono degli indovinelli a cui dovrete rispondere studiando delle filastrocche del manuale, mentre altre sono semplici parole d'ordine che andranno copiate pari pari... Avete capito ora perché non ho potuto rispondere alla precedente missiva? Mattia, spero che tu non te ne abbia a male; la lettera che mi avevi mandato poteva andare bene: è solo che avevo già risposto a una cosa simile un paio di mesi prima... Augh!

MONKEY ISLAND 1-2 (Pietro "Pyroman" Olcello da Scalea -CS)

Non so se il Paolone riuscirà mai a pubblicare la risposta alla tua, ma comunque mi sento in dovere di rispondere ai quesiti su MI, quanto meno per il fatto di conoscerla a memoria.
1) Non hai ancora smesso di portare i pannolini? Perché, te ne serve uno?
2) La mia spada è famosa in ogni angolo dei Caraibi! Peccato che nessuno abbia mai sentito parlare di te!
3) Cosa c'è sotto la botola nella nave di Le'Chuck? La radice da cui si può estrarre la famosa birra anti-fantasma.
4) Come si rubano i chiodi al falegname in MI2? Tagliando la gamba di legno del pirata con la sega e rientrando nel negozio mentre lui non c'è.
Hahaha, pensavi davvero di farmela in barba? Aspetta almeno che mi cresca, uazuazuaz!

MONKEY ISLAND 2 (Santina da Crognaleto -TE)

Ciao Santina, come va lì dalle parti di Teramo: sole, caldo e umidità modello acquario? Beh, anche qui, non ti credere (ops, ha iniziato a piovere!). Vediamo... mi dici di esserti bloccata nella seconda parte del gioco, quando cioè devi riuscire a superare la cascata per raggiungere la casetta sulla scogliera di Booty Island. Il trucchetto è un po' scemo, però funziona: dovrai tornare sull'isola di Scabb (quella da cui si parte all'inizio, spero di aver azzeccato il nome), andare al bar e infilare la banana... sul metronomo della scimmia. L'animale avrà una paresi e tu potrai usarlo sulla valvola della cascata così da chiuderla. E' fuori di testa o no? Speriamo sia lo stesso per Monkey 3! Ci si ved... ehm, sente, no... legge!

MOTORACER

Aò, so' er Du Spà e mò ve stò addì li codisci freschi freschi per 'sto ggiochino mica male. Ah, la volete sapè nnaltra cosa? Dopo avè recensito 'sto simulatre, allo Jacopone hanno babbato per la seconna volta la moto! Semmai ve capitasse de vedè in giro un ninja co'in groppa'n ladro, sapete chi chiamà! Un ultima precisazione: 'sti codisci li dovete inseri al posto der nome quando ve verrà chiesto...
CTEKCOP - Mini moto
CDNALSI - Tutte le piste
CESREVER - Piste alla rovescia

MONKEY ISLAND 2 (Tavarone Vincenzo da Casoria -NA)

Ciao Vincé, ti comunico che, come quasi tutti gli avventurieri dell'universo, sei rimasto bloccato all'enigma più subdolo del gioco: per superarlo avrai bisogno di una bottiglia di Simil-Grog! "Bravo, questo lo sapevo..." dirai tu, e anch'io se devo essere sincero, ecco perché ora mi spiegherò meglio. Hai presente il cartello affisso sulla parete a sinistra del porto dell'isola di Phatt? Bene, appiccicaci sopra la locandina che ti ha dato il capitano coi capelli rossi e, dopo che l'avranno arrestata, entrando in prigione potrai fregare tutto quanto. Tra l'altro non dimenticarti di prendere lo specchio che si trova vicino al pappagallo nel negozio d'antichità su Booty Island: per imboscartelo, sfrutta il sacco di mangime che hai preso sulla nave con la quale ti fai portare da un'isola all'altra. Non so perché ma penso di aver ripetuto questa risposta almeno una mezza dozzina di volte... Guarda, dietro di te c'è una scimmia a tre teste!

RAYMAN (Lorenzo Chiti da Pistoia)

Oh, grazie, no, ma dai, su, basta coi complimenti, tanto non è vero niente: in realtà non siamo poi così grandi, siamo alti tutti 1.30 (uno sulle spalle dell'altro), normalmente lavoriamo coi piedi ed è per questo che non conviene mai leccarli troppo... Allora Lorenzo, mi chiedi le mosse di Primal Rage e ti devo dire che non è possibile pubblicarle a causa del poco spazio; passo quindi a qualcosa di ben più corto: qualche codice per il miglior platform che esista su PC, Rayman. Sappi comunque che, per funzionare, queste password andranno digitate nella versione inglese del gioco (dovrai installarlo in questa modalità), altrimenti nisba.
RAYLIVES - 99 vite
RAYPOINT - Pieno d'energia
RAYWIZ - ???
GOLDFIST - Pugno dorato
WINMAP - Termina il livello
POWER - Tutti i poteri
Tra l'altro, nella schermata dei Continue, prova a muovere: Alto, Basso, Destra, Sinistra e otterrai dieci crediti. Inoltre, nella schermata di selezione della mappa, digita ALWORLD e CBRAY per... beh, vedrai! Ciao ciao, Bim bum bam, Solletico e Cartoon Network!

RED ALERT

Ok ragazzi, finalmente ci siamo, il trucco per poter superare qualsiasi livello di gioco è realtà!!! C'è solo un piccolo problemino: sotto Win 95 non funzionerà e pertanto, se siete soliti giocare a RA dalle finestre di Bill Gates, dovrete necessariamente utilizzare la versione DOS del gioco (installandolo in questa modalità), terminare la missione che vi dà problemi, salvare e, se proprio volete, riprendere poi il tutto da Windows.
Questa storia è stata inizialmente suggerita da quel gran mito di Roberto "Telchar" Pinciroli (alla faccia di Xam "Sarn" Svanoni) e tempo dopo via fax da Piero Messina... ragazzi siete dei veri maniaci di RA!
Il sistema è un po' complicato ma posso assicurarvi che funziona: per prima cosa aprite il file REDALERT.MIX con un programma tipo NOTEPAD di Win 95, cercate la parola RULES.INI così da non perdere tempo scorrendo i 24 mega del file (sì beh, ci impiegherete un po' a caricarlo, ma tutto ha un prezzo!), e copiate tutta la lista di dati, fino ai nomi degli autori, in un nuovo file che chiamerete RULES.INI. Fatto ciò, aprite questo nuovo file, modificate quello che più vi aggrada seguendo i consigli elencati nelle sue prime righe e sbattetelo nella directory nella quale avete installato RA. Fate conto che potrete settare l'intelligenza del nemico, la presenza o meno di armi e la potenza di queste ultime, così almeno non continuerete a morire inutilmente... Beh, grazie Roby e grazie Piero, avete salvato la vita a tutti gli italiani Red Alertiani!!!

RED ALERT - COUNTERSTRIKE (Michele Grespan da Vercelli)

Ci sono tre formichine in fila indiana, la prima dice: "Dietro a me ci sono 2 formichine", la seconda fa: "Dietro a me c'è una formichina.", mentre la terza invece afferma: "Dietro a me ci sono 2 formichine."... Perché? Perché è una formichina bugiarda! Ad ogni modo per attivare il cheat che vi farà giocare con le suddette formichine, dovrete tener premuto SHIFT (o CTRL, non ricordo bene) e, nella schermata col logo, cliccare su quella specie di altoparlante in alto a destra... Michele, per quanto concerne il problema di collegamento via modem col tuo amico, il mio unico consiglio è di reinstallare il gioco usando lo stesso CD (o gli stessi se si parla di Red Alert e di RA-Counterstrike) sia per il tuo computer che per il suo, così non dovrebbero esserci altri ostacoli. Per i sacrifici umani è inutile dire che preferirei si utilizzassero delle ragazze, magari brutte così da non sprecare le carine rimaste (che non se ne abbia a male nessuno). Alla prossima!

SAM & MAX (Giulio Fontana da Milano & Davide "Er Gattaro" Duse da Bergamo)

Certo che possiamo aiutarvi, io sono qui per questo (o quasi). Per liberare Max dal campo da golf (Gator Golf) è necessario scambiare il secchio pieno di palline da ping-pong con quello zeppo di pesci e poi lanciarli in modo da formare una stradina grazie agli alligatori che andranno a mangiarli... Una volta sull'isola dovrete cercare una porticina sulla struttura del cabinato in cui si trova il coniglio e il gioco sarà fatto. Tra l'altro vedete di non dimenticarvi i peli di Bigfoot!
Quanti Max Reynaud ci vogliono per cambiare una lampadina? Dipende se non se la sono giocata al casinò... Saluti e figli maschi!

SIMON THE SORCERER (Titti da Spoleto -PG)

Oh, oh, mi è semblato di vedele un gatto (che fai, sfotti? NdSS)! Ciao Titti, la tua disperazione non durerà molto: la calamita è nella casa dalla quale sei partita, attaccata al frigorifero... le forbici nel cassetto le hai prese, vero?
Intanto che ci sono, ti do anche una dritta per BROKEN SWORD (Evocation non l'ho giocato): dopo aver terminato la storia dell'ospedale, puoi tentare di andare al museo ed entrare nel sarcofago, distrarre il guardiano aprendo la finestra a sinistra e poi imboscarti al volo. Speriamo che il Silvestri non ti veda...

SIMON THE SORCERER (Nicolò Wojewoda da Spoleto -PG)

O Simon è l'avventura più giocata a Spoleto oppure Nicolò è parente della sopra citata Titti... Se così non fosse, potreste addirittura contattarvi per risolvere la storia in due (ma chi è Castagna "Stranamore" in confronto a me?). Ad ogni modo, per poter diventare mago dovrai necessariamente andare alla torre della maialina, arrampicarti e usare i tarli sul pavimento di legno: una volta giù nella nuova camera... beh, non ti voglio aiutare troppo, potresti pentirtene. Zin Zin!

SIMON THE SORCERER (Dario Comi da Bresso -MI)

Ciao Dario, sei uno dei pochi fortunati a cui sono riuscito a rispondere a tempo di record: è sempre lenta la via delle poste italiane. Ad ogni modo, per Z ancora niente sul fronte Internet, per Orion 2 già sul numero scorso era apparso qualcosa, mentre per Simon eccoti accontentato: nella prigione del druido non dovrai superare la guardia alle scale ma dovrai organizzarti la fuga solamente col secchio bucato e con la tua fantasia (dovrai essenzialmente parlare al Druido e inventarti qualcosa sfruttando la sua strana peculiarità: il fatto di trasformarsi in rana non appena vede la luna). Ah, se ci fai caso, vi sarà anche uno dei tizzoni ardenti che potrà essere preso... io la prima volta non l'avevo visto. Ciao e stammi bene!

SIMON ER SORCIO (Corrado Z. da Faxlandia)

Hey là, ci si risente Corrado, fa piacere sapere che Curse of Enchantia è stato finalmente tolto dal tuo HD: fra poco spero tu possa fare lo stesso con Simon il sorcio (bello il titolo eh?). Tu dici che ti serve qualcosa per accendere lo spruzzafumo col quale si può ottenere la cera per le api, giusto? Beh, lo spruzzafumo è già acceso, quindi non ti resterà che usarlo sulle arnie e il gioco sarà fatto... Se proprio vuoi toglierti lo sfizio di accenderlo, ci sono dei cerini all'interno del pub, proprio sopra alla strana macchina a sinistra. Aloha e attento ai gatti!

SPACE QUEST 5 (Andrea Ferraris da Cermenate -CO)

Bella te Andrea, come stai? All'epoca ho trovato SQ5 parecchio divertente ma non mi sorprende che tu ti sia bloccato: non è poi semplicissima l'avventura e il fatto di poter morire (Sierra docet) non gioca certo a nostro favore.
Mi dici di esserti fermato nella parte in cui devi trovare l'antidoto per la Wankmeister contagiata dai mutanti. Per prima cosa dovrai mettere la ragazza nell'unità criogenica selezionando un tempo di 10 secondi, poi, tornando sul ponte, dovrai tener testa a un attacco ordinando a Droole d'iniziare delle manovre evasive e infilarsi tra gli asteroidi. Dopo qualche minuto, Cliffy uscirà dalla nave per effettuare delle riparazioni, il suo cavo si staccherà e sarai costretto a uscire con l'EVA per recuperarlo.
Ora la domanda è: "dove bisognerà andare?". Ricordi la stazione spaziale? Ottimo, imposta 41666 e vacci di volata, teletrasportati e in mosca al lupo! P.S. Se ti servivano consigli per le sezioni avanti, ti sei dimenticato si scriverlo.

SYNDICATE WARS (Bruno Nicolao dal futuro)

1, 2, 3, 4... Un attimo, sto contando quante volte mi è stata fatta questa domanda e quante volte ho risposto... Ecco, mi avete fatto perdere il conto. Comunque sia, per poter "persuadere" un agente nemico o, nella fattispecie, Mirabelle Lucy DeSaxo, dovrete necessariamente avere tra le vostre file almeno 5 civili, 5 poliziotti e 5 punk, stando bene attenti a persuaderli in quest'ordine e che nessuno di essi venga ucciso prima che abbiate usato il Persuadertron sull'obiettivo. Ora però non me lo chiedete più, vi prego!

TERMINATOR: FUTURE SHOCK (Victor Ferro da S.Margherita qualcosa -PD)

Ciao Victor (Von Frankenstein... si legge Frankenstin!), per aver solo dodici anni mi sembri già sulla stessa strada del Silvestri... no, non offenderti subito, mi riferisco alla serietà, del resto non penso ci possa essere qualcun altro capace di toccarsi con la punta della lingua il coppino! Ma passiamo alle cose serie: quanti vampiri ci vogliono per cambiare una lampadina? Nessuno, i vampiri preferiscono il buio!
I codici che mi hai chiesto sono qui di seguito; per quanto riguarda i giudizi sui giochi che mi hai elencato, eccoti accontentato: Terminator Future Shock (89%) è mediocre sotto tutti i punti di vista; Alien Trilogy (84%) ha una bella ambientazione ma ha un che di vecchio; Duke Nukem (96%) è imperdibile; Quake (94%) ha un motore possente ma altri non è che un Doom moderno.
Per attivare i cheat, dovrai premere Alt+\ (sulla tastiera italiana diverrebbe Alt+à, il tasto a sinistra dell'invio): una volta che apparirà ENTER CODE...
SUPERUZI - Per il Super Uzi (chi l'avrebbe detto!?)
FIREPOWER - Tutte le armi
BANDAID - Pieno d'energia e armatura
NEXTMISSION - Missione successiva
ICANTSEE - Schermettino nella parte alta del monitor

THE DIG (Federico Rizzello da Alessandria)

Cavolo, dopo aver letto "Per il Sig. Simonetti" ero tentato di dare il fax a mio padre... Quante volte vi ho detto di darmi del tu? Non vi formalizzate, io non mi offendo mica. Dunque Sig. Rizz... ehm, Federico, per poter partire per Cogito basterà far cadere tutte e TRE le lastre all'interno dell'asteroide, il che significa che molto probabilmente ne hai mancata una: torna su a controllare e poi sappimi dire. Il numero con la solla è purtroppo stato esaurito, prima o poi la riscriverò io per il Silver Disk (basta prendere quella redatta dal sottoscritto presente sul nostro sito Internet, furbacchione.... NdSS). Aloha!

X-WING (Piera Mizzica & Giulia Uliananas da Pino

Sì, sì, sì, quello che ho sempre desiderato, trovare due tizie fanatiche di Guerre Stellari: ora non mi resta che trovare un modo per raggiungervi a casa. Dunque, per quanto riguarda Tie Fighter non ci sono codici particolari purtroppo: fortunatamente per X-Wing Enhanced CD-ROM le cose vanno diversamente. Se voi possedeste la versione su dischi non assicurerei comunque il funzionamento del cheat... basterà scrivere WIN durante la partita per avere armi e scudi illimitati. Smack and may the Dark Side be with you!

ULTIMA 7- 2: SERPENT ISLE (Zeno Ghironi da Verona)

Ciao Zeno, spero vada tutto bene lì da te. Credo di aver capito a cosa ti riferisci nel fax, però ti devo dire che l'isola non è l'Isle of the Dead ma l'Isle of the Crypt (o almeno penso). Ho voluto farti una mappa per facilitarti le cose e spero sia giusta. Le "T" rosse numerate sono teletrasporti mentre i numeri sono le locazioni dove verrai teletrasportato. Quelle strane S sui muri sono passaggi segreti mentre i pistolini a forma di T sono pulsanti. Lo scopo primario sarà giungere qui con l'armatura del serpente (la trovi nelle Gorlab Swamps), il bastone del serpente (Dungeon Furnace) e la corona (in un albero a 85S e 23O): solo indossando questi affari potrai usare il T1. Nella zona che ho indicato con l'uno cerchiato vi sarà un altare su cui dovrai mettere la pergamena della zona cerchiata 2, mentre nella cerchiata 3 vi sarà il Girofante dell'ordine. Spero di essere stato chiaro, fai sapere se qualcosa non va: salutami Iolo e Shamino e non dimenticarti di seguire la tua coscienza (battuta per pochi!).

ULTIMA 8: PAGAN (Pietro Saettone da Donnas -AO)

Qualcosa mi dice che devi essere un parente di Pina Saettone, giusto? Lo sapevo! Allora Pietro, non riesci a recuperare l'Heart of Earth poiché non possiedi le chiavi del portone in cui è tenuto e logicamente mi chiedi il sistema per ottenerle. Ci sono due metodi per dischiudere i battenti: il primo, per i più ingegnosi, consiste nel creare un golem di terra all'interno della chiesa (s'intravede della terra, basterà lanciare la magia su di essa) e poi aprire il portone col bestione; il secondo è invece quello che prevede il ritrovamento della chiave omonima che è in una stanza nello stesso livello dell'artefatto che vuoi recuperare: a NW dello stanzone invaso dalla lava e zeppo di leve (da qui vai a W fino alla stanza attigua e poi a nord fino a un piccolo spiazzo con un paio di leve e una porta, la chiave è lì!). Salutami Pina e alla prossima!

ULTIMA 8: PAGAN (Dinuzzo Francesco da Grassano -MT)

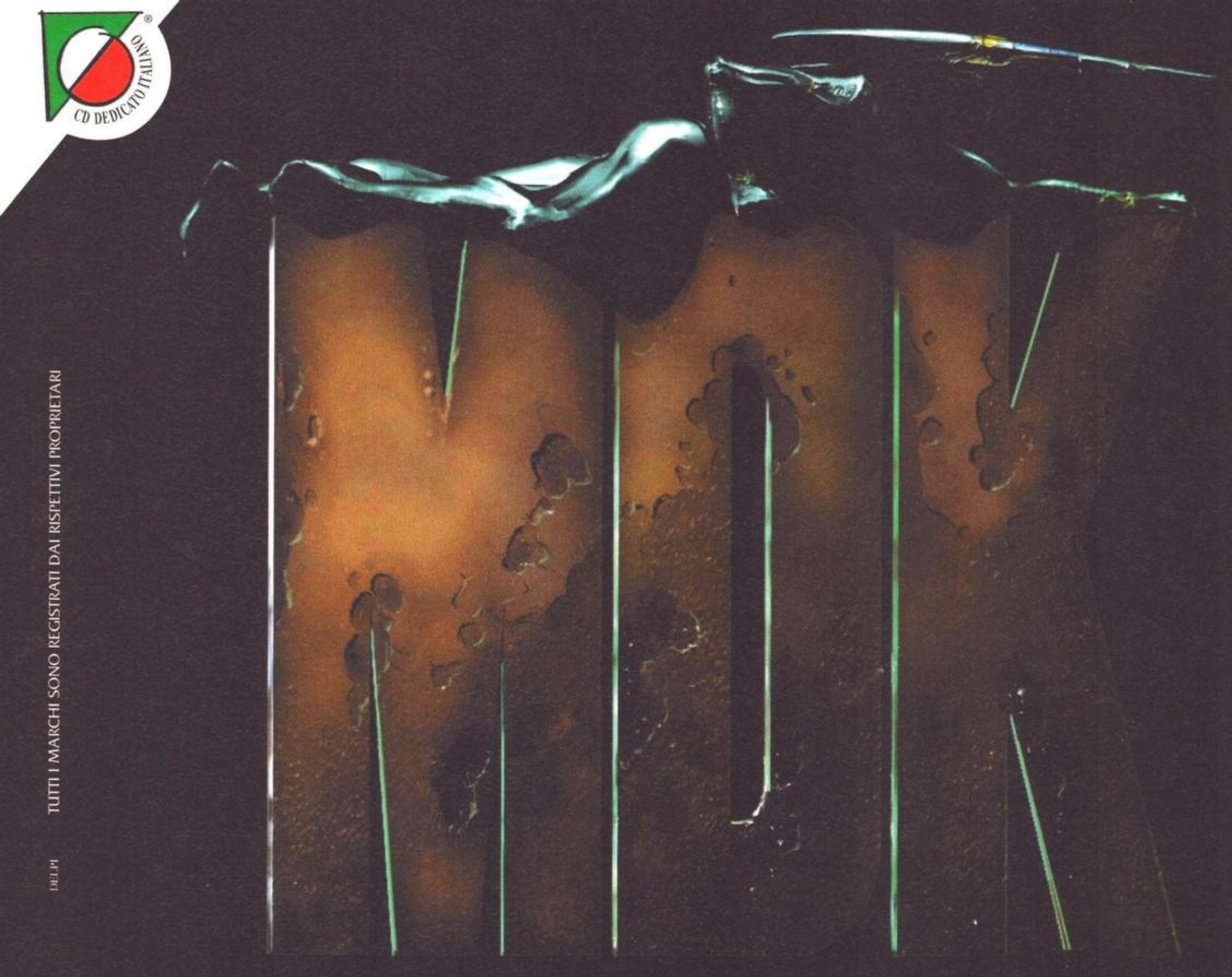
Hey, grazie dei complimenti e per la soluzione di U6 e KQ 2, bel metodo per non farsi cestinare in partenza, cosa che comunque nel mio spazio non accade mai se non dopo essere stati letti! Ad ogni modo sono d'accordissimo con te: U8 non vale metà del 6, il mio consiglio è comunque di comprarti immediatamente il 7 (Black Gate, non Serpent Isle) perché è davvero cosmico! Mi chiedi un metodo per continuare con la carriera da Tempestario ed ecco la soluzione: dopo aver liberato Hydros e quindi eliminato Mordea, gli unici che sapranno come fermare il Titano saranno gli stregoni, quindi dovrai necessariamente andare da loro. Il fatto è che per raggiungerli potrai usare solamente l'Air Walk dei Teurghi di Argent Rock e quindi, se già non l'hai fatto, la prima mossa sarà andare da loro per dedicarti ai problemi che hanno laggiù. E ora stupisciti: ogni volta che finisco un Ultima ho l'abitudine di scrivere tutta la soluzione con mappe e disegni vari su un piccolo quaderno (o più di uno se il gioco li vale). Nei tre fogli che ho dedicato a U8 (eheheh, sò sarcastico) ho segnato tutte le domande con relative risposte: naturalmente non potevo scrivertele tutte, perciò ho indicato la domanda super riassunta e il numero corrispondente alla risposta giusta... Dove riposare= 4; Consolare/punire= 1; Re morente= 2; Battaglia= 2; Bambino morente= 3; Torna figlio= 1; Mente-corpo= 2; Fratello ruba= 1; Taverna-adepti= 2; Valore camerati= 1.
Se va tutto bene e se ho ancora energie, al ritorno delle vacanze vedo di mettere la solla completa di questo gioco nel CD di settembre o al massimo di ottobre (se non sono già a militare): so che sono lontani ma è meglio di niente, no? P.S. Sai quanti Avatar ci vogliono per cambiare una lampadina? Inizia a toglierti dai piedi il Guardiano e poi se ne riparla!

ULTIMA UNDERWORLD (Filippo da Ispiga -BG)

Hahaha, è incredibile vedere come tu assomigli a Dylan Dog e la tua ex ragazza ad Ai Amano (la Videogirl, per chi non lo sapesse). Devo comunque dirti che la tua attuale compagna (una bottiglia di Bud) è più o meno anche la mia, perciò mi vedo costretto a darti qualche suggerimento in modo che tu possa abbandonarla e io stesso possa viverci in pace (senza pericolo di corna al luppolo). La Coppa delle Meraviglie di Cabirus la potrai trovare suonando il flauto in una stanza del terzo livello, quella in cui era presente un Gazer (l'affare con un occhio solo che vola...), mi ricordo che per poter raggiungerla si doveva nuotare e, a un certo punto, risalire la corrente di una sezione in salita. Tutto qui, aloha!

UNIVERSE (Giuseppe Currieri da Palermo)

Se l'indirizzo è FBS RULEZ, come faccio io a essere il Mao? Beh, non fa niente Giuseppe, sappi comunque che c'è gente che è stata uccisa per molto meno (non è vero niente ma fa scena)... La domanda questa volta riguarda il rettilone gigante verso la fine del gioco: quello che dovrai fare per superarlo sarà gettare un chip d'identità contro la sua testona e poi saltare immediatamente dietro alla sua coda. Non appena il droide verrà distrutto, raccogli le pile, combinale con la gemma e, quando sarai invisibile grazie al computer da polso, salta sulla sporgenza per il tetto... et voilà!



è

Murder Death Kill!!

così veloce
così 3D
così nuovo che...
...non fa per Te!

CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WINDOWS '95,
WINDOWS 3.1 E DOS,
8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 1X,
PENTHIUM.

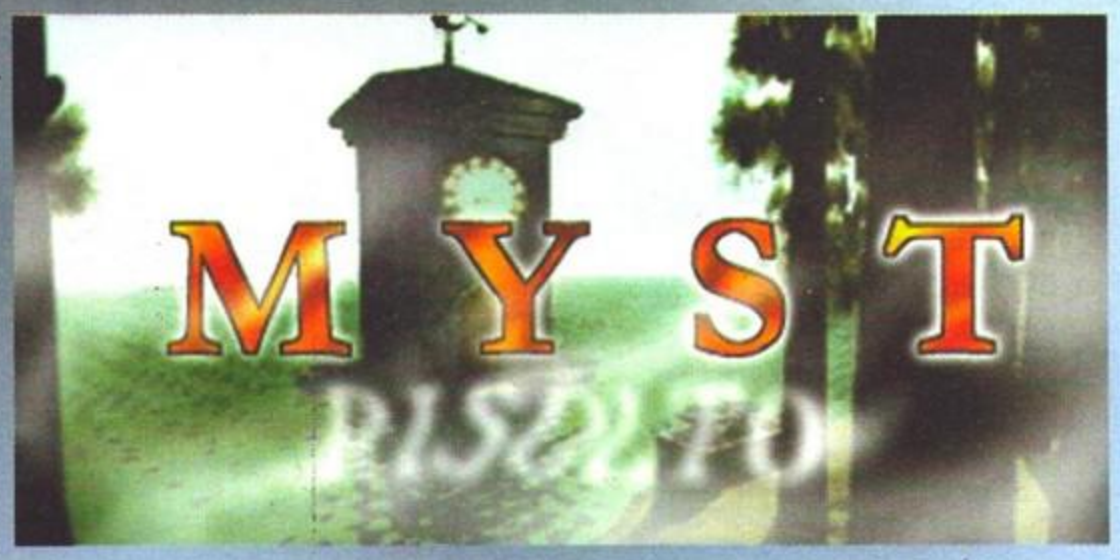
£ 99.900

Interplay™

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

LEADER



So bene che questo gioco ha l'età del nonno di Asterix, ma visto che almeno una dozzina di persone sono rimaste bloccate sull'isola di Myst e che in questo periodo non ci sono in giro avventure che meritino di apparire nello spazio dei tips, in via del tutto straordinaria ho deciso di accontentarvi con il testo che vedete qui. No, un attimo, aspettate a mandare richieste del tipo "voglio la soluzione di Indy 4 sulla rivista", "mi piacerebbe vedere sulle pagine dei tips tutta la saga di King Quest" oppure "desidererei avere il numero di casa di FBS così da coprirlo di telefonate a sfondo erotico", sapete meglio di me che il Silver Disk è lì apposta, almeno per quanto riguarda i primi tipi di richiesta, per l'ultima dovrete necessariamente essere ragazze di un'altezza almeno doppia della vostra larghezza (approssimata per difetto).
Ad ogni modo devo essere sincero: questa avventura targata Broderbound non è stata poi così male, pensavo molto peggio. Tra l'altro un habitué di questo mio angolo, quello scalcagnone avventuroso di Livio D'Este (da Mestre - VE, ma a furia di leggere il suo nome nei ringraziamenti certamente ve lo ricordavate da soli), ha voluto per l'ennesima volta facilitare il mio compito spedendomi un plico con la solla del gioco e successivamente un file DOC del suo testo sbattendosi all'inverosimile; ancora una volta ti devo ringraziare ufficialmente, così come devo ringraziare XAM di essersi prestati agli esperimenti di spedizione!
Bene, ma ora veniamo alle cose serie: come forse sapete, Myst si compone fondamentalmente di cinque "epoche" che andranno superate senza un ordine preciso (fortunatamente il gioco non è lineare), ognuna è collegate alle altre tramite degli appositi libri magici da trasporto: basterà aprirli e automaticamente sarete in un'altra isola! Voi cercate di tenere a mente questo consiglio e di problemi non ce ne dovrebbero essere: siate curiosi e tentate di tutto (regola d'oro numero 2 di ogni avventuriero... la uno è: fai agli oggetti dell'inventario tutto ciò che non vuoi sia fatto a te!).
Ok, vi sembrerà strano ma i miei consigli sono già finiti. Ora accendete i fari anti-nebbia e iniziate tranquillamente a leggere la solla: parecchi bothan sono morti per farcela avere! Aloha!

Fabio "FBS" Simonetti

L'ISOLA DI MYST

Dopo aver aperto il libro vi troverete sulla banchina del porto. Sparsi per l'isola ci sono degli interruttori che servono ad attivare altrettanti meccanismi. La prima cosa che dovrete fare sarà cercarli tutti e attivarli. Se salite dalla banchina del porto verso il centro dell'isola, troverete subito sull'erba alla vostra destra una lettera di Atrus, il creatore dell'isola, alla moglie Catherine, dove le dice di averle lasciato un messaggio nel visualizzatore della camera sotterranea del porto: per avere questo messaggio bisognerà digitare il numero degli interruttori dell'isola e per sapere quanti sono li si dovrà cercare.
Cominciate a esplorare dunque; ritornate al porto, dirigetevi verso la grande ruota dentata e ai piedi delle scale ci sarà il primo interruttore d'attivare. Salite le scale e accanto alla ruota ne troverete un secondo che andrà anch'esso azionato per benino.
Ora è la volta del cuore dell'isola. Camminate lungo il sentiero di legno, alla vostra destra troverete un tempietto. Attivate il terzo interruttore a sinistra dell'ingresso, continuate diritti (per ora lasciate perdere la biblioteca alla vostra destra) e andate verso la navicella spaziale. Attivate il quarto interruttore accanto alla navicella, ritornate indietro, dirigetevi verso il viale alberato dove si ergono dei piloni e date loro un'occhiata da vicino: vedrete che ognuno avrà una targa con un simbolo inciso che si accenderà se toccato. Andate oltre la vasca al centro del vialetto e attivate il quinto interruttore che si trova lì accanto. Giratevi verso destra e troverete l'entrata dell'ennesimo piccolo edificio: l'ingresso verso il generatore di corrente sotterraneo.
Attivate il sesto interruttore davanti alla porta, ritornate sui vostri passi e dirigetevi verso l'acqua. Dalla spiaggia potete osservare una torre con l'orologio: e il settimo interruttore, che purtroppo per ora non potrete attivare. Imboccando il sentiero a sinistra, dirigendovi verso la spiaggia, potrete scorgere un'altra piccola costruzione in legno. Attivate l'interruttore a destra della porta, girate dietro alla capanna verso destra e vedrete un altissimo albero che sorge da una piattaforma: avete appena trovato tutti gli interruttori, che in totale saranno quindi 8 (anche se quello della torre dell'orologio non l'avete ancora azionato). Ora potrete eseguire quanto scritto sulla lettera per Catherine!
Andate al porto, scendete sulla banchina e vedrete un ingresso nel muro. Entrateci e, scendendo le scale, vi troverete nella stanza del visualizzatore. Sul muro a destra c'è un pannello con una pagina attaccata, apritelo premendo il bottone in alto a sinistra e digitate il numero degli interruttori usando le frecce (08).
Dopo aver fatto ciò, andate al visualizzatore stesso, premete il tasto sulla sua base e finalmente la voce di Artur vi spiegherà qualcosina d'interessante: l'uomo dirà che la biblioteca è stata distrutta e con tutta probabilità sono stati i suoi figli Sirrus e Achenar. Fortunatamente lui è riuscito a salvare l'ultimo libro e a nasconderlo nel loro "luogo protetto". Lui consiglia alla moglie di usare la torre rotante in caso avesse scordato il codice d'accesso, siccome voi non lo conoscete è il caso che ci facciate una capatina.
Uscite quindi dallo stanzino e andate alla biblioteca. Ora Comincia la vostra ricerca vera e propria e la soluzione degli enigmi. Innanzitutto dovete dare uno sguardo ai tomi rimasti: la maggior parte di essi è bruciata, ma alcuni sono ancora leggibili. Prendeteli e leggeteli attentamente, perché, oltre a spiegarvi la storia delle Età di Myst, vi daranno preziosi indizi tramite i disegni e gli schemi che Atrus ha fatto (io vi consiglio di ricopiarli per averli sottomano, alcuni di essi sono indispensabili).
Il primo (verde e rosso, a sinistra del primo scaffale), è il Diario di Channelwood e parla di una terra che sembra avere le abitazioni sugli alberi. Il secondo (rosso e blu, a destra del primo scaffale) è il Diario della Nave di Pietra e contiene gli schizzi di una lampada subacquea, di un faro e di alcune costellazioni (gli stessi simboli che avete visto sui piloni all'esterno). Il terzo (blu, scaffale al centro), è il Diario di Selenitic, in esso vi saranno gli schizzi di una specie di antenna e di una tastiera. Il quarto (marrone, a sinistra dello scaffale in basso) è il Diario dell'Era Meccanica e consta di alcuni schizzi di una fortezza e di una scala.
C'è un altro libro che potete guardare, sullo scaffale al centro a destra, sulle sue pagine è riportata una lunghissima serie di schemi con caselle piene e vuote. Per ora lasciatelo perdere.
Andate alla sinistra della libreria in modo da trovare un libro rosso, inseriteci la pagina rossa lì a fianco e potrete avere un messaggio (anche se disturbato) da Sirrus che vi chiederà di trovare "altre pagine rosse". Andate poi al lato destro della libreria, davanti al libro blu. Come in precedenza, inseriteci la pagina blu lì a fianco e avrete il messaggio dell'altro figlio, Achenar, che nonostante appaia alterato vi chiederà di trovare "altre pagine blu".
Finalmente è venuto il momento di spostarvi nelle varie Epoche, ma come fare? Andate alla mappa sul muro e vedrete che su di essa saranno evidenziate tutte le locazioni in cui avete attivato gli Interruttori. Cliccate sul cerchio pulsante e apparirà una linea; trascinatela col mouse: vedrete che diventerà rossa ogni volta che attraverserà uno degli Interruttori dell'isola... Voi dovete esplorare, una alla volta, tutte e quattro Epoche connesse a questi punti. Cominciamo quindi dalla prima.

La prima volta che vi beccherete Atrus sarà in questa sala olografica, è qui che per la prima volta scoprirete che cosa sta in effetti succedendo su Myst.

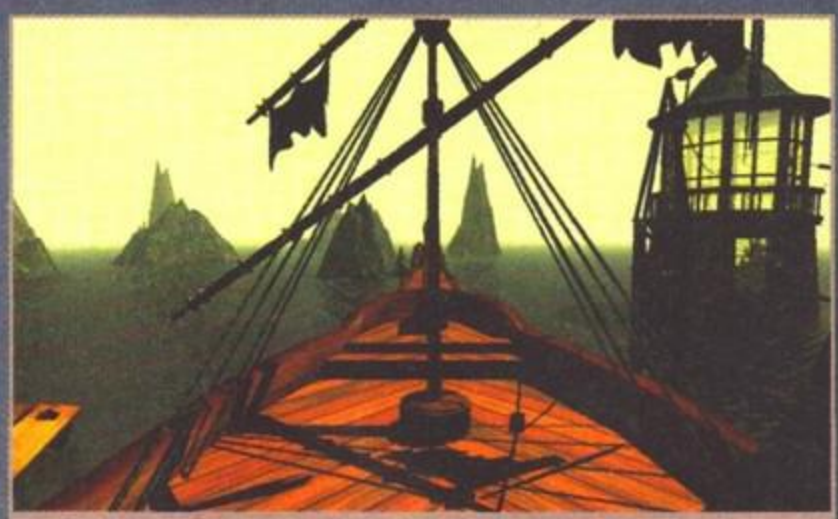
Sì, è lei: la biblioteca. A sinistra potete vedere il tomo rosso, al centro il piccolo quadro che servirà per far aprire il passaggio segreto e a destra la libreria trasformatasi in scala... Tak, tutto a portata di mano.

Ecco una visuale dall'alto dell'intera isola di Myst. I numerini che ho segnato sono le zone in cui vi saranno i libri per visitare le altre epoche: 1- Nave di Pietra, 2- Epoca Selenitic, 3- Epoca Meccanica, 4- Epoca Channelwood. Badate bene che più di una volta farò riferimento a questa immagine, perciò occhio!

L'ERA DELLA NAVE DI PIETRA

Portate la linea a incrociare l'Interruttore del porto (n. 1 sulla mappa): sentirete il rumore della torre che sta ruotando. Andate al quadro della biblioteca raffigurante le scale e cliccateci sopra: si aprirà il passaggio segreto dietro alla libreria e voi potrete accedere all'ascensore in fondo al passaggio. Premendo l'interruttore, salite nella zona d'osservazione. Andate alla scala di fronte a voi (ha una targa con un libro aperto) e dall'alto vedrete che sarete in direzione del porto. Scendete e arrampicatevi sull'altra scaletta dietro l'ascensore (è identificata da una targa con il disegno di una chiave), sul muretto l'ennesimo indizio: tre date che non potrete tralasciare - 11 OTTOBRE 1984 10.04 am, -17 GENNAIO 1207 5.46 am e 23 NOVEMBRE 9791 6.57 pm.

Tornate di volata alla biblioteca, chiudete il passaggio cliccando sull'altro quadro (quello coi libri) e fiondatevi alla costruzione modello tempietto a sinistra della biblioteca: è il planetario. Spegnete la luce con l'interruttore a destra dell'ingresso e accomodatevi sulla poltrona. Cliccate sul pannello di controllo sopra di voi e, usando le quattro leve (la prima per il mese, la seconda per il giorno, la terza per l'anno e la quarta per l'ora) posizionate, una alla volta, le tre date appena viste. premendo il bottone a fianco e vedrete che ognuna corrisponderà a una certa costellazione, le stesse trovate nello strano diario e collegate ai simboli del viale al centro dell'isola. Al termine del tutto i disegni corrispondenti saranno la Foglia, il Serpente e il Ragno.



Uno scorcio del faro contenente il generatore d'elettricità e la prua della nave... che fotografo, eh?

Il lungo viale della vasca e delle colonne sarà la chiave d'accesso al mondo della Nave di Roccia, una volta che avrete risolto il piccolo enigma potrete saltare nella nave giù al porto e imbarcarvi senza problemi.

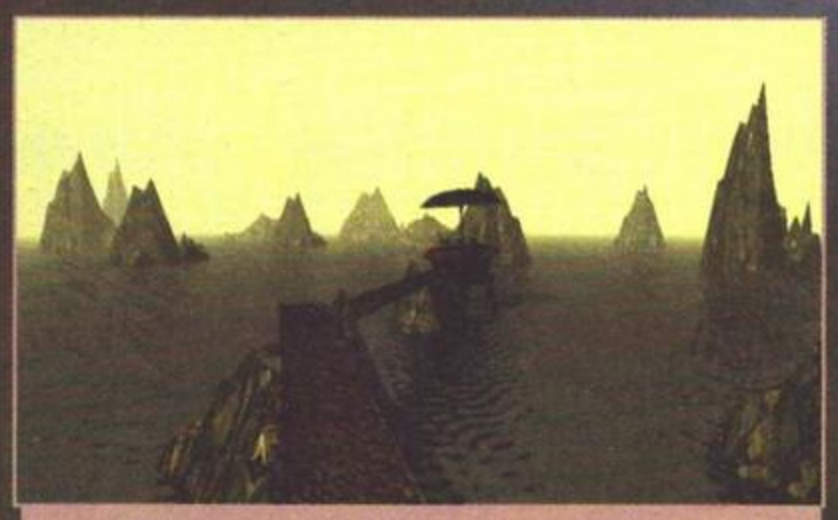
Andate ora al viale con i pilastri di fronte alla biblioteca e cliccate sulle tre placche con i tre simboli: diventeranno verdi e sentirete un forte rombo. Nella vasca centrale vi accorgerete che il modellino del vascello starà galleggiando e come lui anche quello al porto è finalmente riemerso. Nella cabina di quest'ultimo vi sarà il primo libro per viaggiare tra le Epoche. Apritelo e cliccate sull'immagine: verrete trasportati immediatamente all'Isola della Nave di Roccia.

Strano posto questo, la zona principale è occupata da un vascello incastrato nella roccia... datevi da fare. Il vostro obiettivo è cercare indizi, ma soprattutto le pagine rosse e blu che vi servono per ricevere comunicazioni da Sirrus e Achenar. Procedete lungo la passerella alla vostra sinistra: verso la piccola piattaforma con l'ombrello. Su di essa c'è una console con tre grossi pulsanti: è il centro comandi per attivare le pompe atte a prosciugare l'acqua che allaga i sotterranei.

Per ora premete il bottone a destra. Ritornate sul vascello e dirigetevi sull'altra passerella verso il piccolo faro. Una chiave è incatenata a terra, guardate in basso e scendete per la scala a chiocciola. Al piano inferiore troverete un baule, aprite il rubinetto in basso a sinistra per svuotarlo dell'acqua, poi richiudetelo e salite. Nuovamente al centro comandi, premete il bottone al centro (si riempirà il faro, ma si svuoteranno le camere nella roccia), poi fiondatevi ancora al faro: ora il baule sarà risalito alla superficie e starà galleggiando vicino alla chiave, apritelo usandoci sopra quest'ultima e prendete l'altra chiavetta che vi servirà per aprire il lucchetto della botola superiore.

Al piano di sopra troverete la batteria del faro, girate la maniglia del generatore finché, cliccando sulla batteria a fianco, non vedrete la luce della piccola spia verde accesa, in questo modo ripristinerete la corrente. Andate al vascello, attraversate la passerella per raggiungere l'altro lato e imboccate il sentiero circolare che conduce al telescopio. Cliccateci sopra, posizionatelo a 135°, cioè nella posizione in cui la punta sarà ben visibile. Scendete al vascello e ai lati della roccia in cui è incastonato noterete un paio di grotte in profondità. Entrate in quella a lato della poppa e scendete fino a trovare una porta chiusa; cliccate sul bottone al centro ed entrerete nella stanza di Sirrus.

La stanza è sfarzosa, riccamente arredata e con molti oggetti strani, voi non perdete tempo e andate al mobile istoriato con i cassetti: nell'ultimo troverete la pagina rossa. Prendetela con voi e risalite, fermatevi al primo pianerottolo delle scale, cliccate più o meno al centro della porta di metallo a destra (la potrete vedere bene solo se la luce sarà accesa e la batteria del faro non si sarà scaricata) e aprirete un passaggio verso una camera segreta.



Sotto all'ombrellino risiedono i controlli della pompa che fa alzare e abbassare il livello dell'acqua. Il pulsante centrale si occupa dell'area dalla quale siete arrivati, quella al centro delle zone nella roccia e quella a destra del faro.

Sul pavimento ci sarà un disco con la rosa dei venti. Cliccate il 13esimo pulsante partendo dal nord (compreso) e vedrete accendersi una luce all'esterno, giù in fondo al mare. Semmai vi capitasse di premere il pulsante sbagliato non preoccupatevi: la luce si spegnerà e suonerà un allarme (segno che la batteria del faro è scarica), ma voi non avrete che da ritornare al faro e ricaricare la batteria.

Ora che la luce subacquea è accesa, ritornate di sopra. La cabina di poppa, cioè la via dalla quale siete arrivati e dalla quale dovrete ripartire, è allagata. Andate al quadro comandi e premete il tasto a sinistra in modo da prosciugarla (ora dovreste aver capito il meccanismo: il bottone a sinistra prosciuga la cabina di poppa, quello al centro prosciuga le camere sotterranee nella roccia e quello a destra è per il faro). Scendete il lungo passaggio, entrate nella stanza e cliccando sul tavolo vi apparirà il libro. Cliccate sull'immagine interna e ritornerete alla biblioteca di Myst. Mettete la pagina rossa nel libro di Sirrus per ascoltare il suo nuovo messaggio: vi dirà che è stato accusato e imprigionato ingiustamente e in realtà è suo fratello Achenar il colpevole. L'uomo vi pregherà inoltre di portargli altre pagine rosse...

Ritornate ora all'Isola della Nave per cercare la pagina blu e poter ascoltare anche la versione di Achenar. Recatevi ancora al vascello di Myst e cliccate, come prima, sul libro.

Ripetete le stesse operazioni della fase precedente (ricaricate le batterie per accendere la luce, premete il tasto centrale del centro comandi per prosciugare il passaggio) e poi andate nel corridoio nella roccia all'altro lato del vascello (quello dalle parti del telescopio per intenderci). Troverete la camera di Achenar: una stanza lugubre, arredata con oggetti quasi rituali (date un'occhiata al meccanismo olografico sul mobile, accendendolo e spostando la leva...). La pagina blu si troverà sul letto. Prima di uscire aprite quei sottili cassetti del mobile: nel penultimo troverete un frammento di pagina che sarebbe bene tenere a mente (o al limite ricopiare, se proprio ne avete voglia).

Ritornate alla stanza segreta per riaccendere la luce subacquea; passate al centro comandi per premere il pulsante di sinistra e nella cabina di poppa per ritornare a Myst. In biblioteca mettete la pagina blu nel libro di Achenar: nonostante le interferenze capirete che accusa il fratello Sirrus, che anch'egli è stato ingiustamente catturato e che desidera altre pagine blu per migliorare la comunicazione (si vede che son fratelli!).

Su questo letto vi sarà la seconda pagina di diario: quella blu. Certamente Sirrus non si offenderà se gliela prenderete... anzi!

L'ERA SELENITIC

Ritornate alla mappa sul muro e ruotate la linea in direzione dell'astronave (posizione 2). Salite alla torre rotante attraverso il passaggio dietro ai libri e controllate nuovamente l'indizio all'apice della scala con la chiave: leggerete 59 Volt.
Scendete al piano di sotto, uscite dalla biblioteca e recatevi al generatore sotterraneo nel viale. Scendete lungo le scale, e premendo il bottone blu entrate nella sala del generatore. Sul pannello comandi troverete due colonne di 5 pulsanti e subito a sinistra due display circolari. Come potete capire dal foglio d'istruzioni attaccato a destra della porta d'entrata, il display di sinistra misurerà la corrente per l'isola mentre quello di destra misurerà invece la corrente per l'astronave. Premendo i pulsanti dovrete portarli **ENTRAMBI** a 59 volt, ma attenzione: se per caso doveste sbagliare mandando tutto in fondo scala, allora sareste costretti a uscire dalla capanna e riattivare uno dei due interruttori posizionati sui pali della corrente che si trovano uno dietro all'edificio del generatore e l'altro proprio davanti all'astronave.
Ad ogni modo, per ottenere 59 volt in entrambi i display a colpo sicuro premete il pulsante 1 e 3 sulla colonna a sinistra e 3 e 4 sulla colonna di destra.

La casupola nel quale è contenuto il generatore per l'astronave è situata in mezzo alla piccola foresta dell'isola. Semmai dovesse andare in corto le leve per riattivarla le troverete seguendo i cavi della corrente.

La sequenza di note da suonare al piano è quella indicata dai numeri, vogliate notare che la terza e la quinta sono riferite ai tasti neri...

Ora recatevi pure all'astronave (lo ripeto: zona 2 della mappa). All'interno troverete una specie di organo e un quadro comandi; voi dovrete suonare sull'organo le note nello stesso ordine dello schema che avete trovato nel diario di Atrus (guardate la foto che fate prima), e poi aggiustare le cinque leve sul quadro comandi riproducendo le medesime. Premete allora la nota 1, poi al quadro comando aggiustate la prima leva finché sentirete la stessa nota; tornate al piano premendo la seconda e poi nuovamente alla console... e così via fino alla quinta. Per farcela non c'è un trucco specifico, anche se in effetti invece di continuare a fare avanti e indietro potrete semplicemente fare il calcolo di quante note dovrete spostare le levette dal basso in alto prima di raggiungere il suono corretto (1 - 8 note; 2- 20 note; 3 -23 note; 13 note; 5- 6 note), anche se così dovrete avere un orecchio e un polso davvero allenati. Quando credete di aver individuato le cinque note, abbassate la leva e sullo schermo apparirà il libro per spostarvi, doppio click sul libro e vi ritroverete all'isola.
Qui fate molta attenzione, vi è richiesta una buona dose di memoria sonora. A Selenitic ci sono cinque trasmettitori che attivano determinati suoni. Il vostro compito sarà quello di attivarli, ricordare i suddetti cinque suoni e poi ricercarli in una specie di monitor sonoro che troverete più avanti. Appena scenderete dall'astronave troverete una piccola costruzione con un pannello d'accesso, per ora lasciate perdere e recatevi invece verso sinistra seguendo le scalinate di mattoni. In una piccola foresta autunnale troverete il primo trasmettitore (l'Oasi): premete il pulsante rosso e sentirete il rumore dell'Acqua. Ricordatevi il simbolo dell'Oasi sulla targa (due gocce d'acqua) e prendete anche la pagina blu sul piano di fronte.
Ora ritornate indietro, continuate lungo il sentiero da cui si diramava la strada che avete già percorso e, arrivati sul cornicione affacciati al mare, girate a sinistra lungo l'ennesima scala di mattoni. Qui troverete il secondo trasmettitore (l'Abisso). Premete il bottone rosso, ricordate il simbolo sulla targa (un crepaccio) e ascoltate il rumore del fuoco sottostante.
Scendete dalla scala appena imboccata, tornate al bivio e continuate dritti per arriverete al terzo trasmettitore (l'Orologio) col simbolo di due lancette. Premete il pulsante e fate caso al rumore del meccanismo dell'orologio, poi continuate il vostro viaggetto sempre a sinistra. Seguite il sentiero, scendete a destra verso la duna e da qui fino al quarto trasmettitore (la Foresta di Cristallo); attivate il pulsante rosso, tenete le orecchie tese per lo strano fruscio cristallino (il simbolo sulla targa è quello di un quarzo) e poi andatevene senza dimenticare la pagina rossa (potrete tenerne solo una per volta, quindi la blu sarà riapparsa nell'Oasi dove l'avevate trovata... passerete dopo a riprenderla). Seguendo l'ultima zona rimasta, arriverete al quinto trasmettitore (il Tunnel). Premete l'interruttore e date uno sguardo alla targa il cui simbolo è quello di un soffio d'aria che esce da un foro. Ora che avete ascoltato i cinque suoni, andate alla scala e scendete nel passaggio.
Attivate l'interruttore della luce e camminate lungo il tunnel fino alla scala opposta. Salitela così da sbucare al centro dell'isoletta col monitor dei suoni, apritelo e troverete un dispositivo dotato di uno schermo, due frecce direzionali e cinque bottoni con i simboli delle targhe che avete già visto. Il funzionamento è semplice: dovete far ruotare il ricevitore premendo le frecce direzionali finche sullo schermo non apparirà il trasmettitore del suono corrispondente al pulsante che avete premuto. Dovete fermarvi esattamente sul punto in cui sentirete **IN MODO PERFETTO** il suono corrispondente. Ognuno dei cinque punti ha una sua coordinata che appare sul contatore, eccovi quelle esatte: Oasi 153,4 - Abisso 130,3 - Orologio 55,6 - Foresta di Cristallo 15,0 e Tunnel 212,2. Quando avete trovato le cinque coordinate premete il tasto grande in basso e sentirete i cinque suoni riprodotti nell'ordine: Foresta di Cristallo-Oasi-Tunnel-Abisso-Orologio.
Andate ora alla piccola costruzione che avete incontrato scendendo dall'astronave. Sul pannello dei comandi dovrete posizionare le cinque leve in modo da riprodurre, nell'ordine appena ascoltato (Foresta-Oasi-Tunnel-Abisso-Orologio), i cinque suoni.

Una volta aver attivato tutti i pulsanti, aver sentito i suoni e sintonizzato la radio gigante, quello che dovrete fare sarà organizzare queste leve in modo che sia rispettato un certo ordine nei suoni... Copiate dalla foto e non ci pensate più.

Quando avete sistemato le cinque leve (al solito vi conviene dare un occhiata alla foto), premete il bottone rosso e scendete nel sotterraneo. Entrate nel macchinario su rotaie e prendete posto alla guida; dovrete guidare lo strano trenino per il labirinto di binari usando i pulsanti che avete di fronte: **AVANTI** per andare diritti, **INDIETRO** per tornare sui vostri passi di un movimento e le due frecce per ruotare sui vari punti cardinali.
Dopo aver premuto per la prima volta **AVANTI** e aver portato la macchina sul tracciato, sarete posizionati su Nord (N), premete nuovamente **AVANTI** e poi, spostando le frecce direzionali, seguite la sequenza: O - N - E - E - S - S - O - SO - O - NO - NE - N - SE.

Uno dei tanti trasmettitori sparsi per Selenitic, più precisamente quello della foresta di cristallo. Qui tra le altre cose ci sarà anche la pagina rossa, vedete di non dimenticarla.

Al capolinea scendete dal mezzo (basterà guardarvi alle spalle e premere il pulsante azzurro per l'apertura delle porte) e troverete immediatamente il libro per tornare a Myst. Inserite la pagina rossa nel libro omonimo e ascoltate il messaggio di Sirrus che vi raccomanderà di non liberare il fratello e di portargli ancora pagine rosse. Ritornate all'isola di prima (tutti i comandi della astronave saranno rimasti inalterati) e al trasmettitore dell'Oasi riprendete la pagina blu. Passate nuovamente al labirinto sotterraneo, ripercorrete le stesse direzioni di prima e riportate su Myst l'ennesimo foglio.
Anche Achenar sembrerà più chiaro ora, ma vi metterà in guardia sul fatto che Sirrus possa aver ucciso Atrus, il loro padre. Anche a lui serviranno altre due pagine blu per uscire definitivamente dal libro.

Nooo, un uovo con i cingoli! Macché, questo è la locomotiva che potrà portarvi fino a casa... non so perché ma tutto questo mi ricorda un po' Lighthouse.

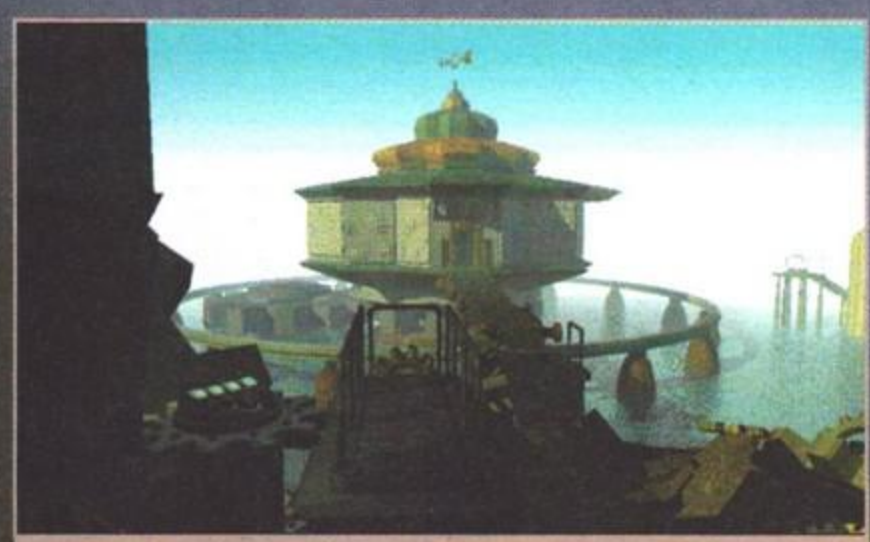
L'ERA MECCANICA

Preparatevi ora a partire per il vostro terzo viaggio. Sulla solita mappa dell'isola posizionate la linea fino a incrociare la ruota dentata al porto (zona 3) e salite alla torre (come al solito il passaggio è dietro ai libri). Una breve verifica sopra la scala per vedere se ci avete azzeccato e poi un'occhiata alla terza targa sulla quale vedrete i seguenti numeri: 2:40 2,2,1.
Visto che si parla di un orario, è giusto supporre che si stia parlando della torre dell'orologio, perciò è meglio fare una corsetta fino a questo posticino. Sulla spiaggia ci sarà un meccanismo con due maniglie circolari: tenendo d'occhio il quadrante dell'orologio (la prima gira la lancetta delle ore, la seconda i minuti), posizionate l'ora sulle 2,40, entrate nella torre dell'orologio e datevi da fare con l'ennesimo macchinario. Grazie a due leve dovete posizionare tre ruote numerate sulle cifre 2,2,1, ma attenzione: abbassando e rilasciando la prima si muoveranno quella superiore e la centrale, mentre abbassando e rilasciando la seconda saranno quella inferiore e la centrale a ruotare. Quando invece terrete giù le leve, sarà solo la centrale a muoversi dopo un solo scatto della superiore o della inferiore... Tra l'altro non potrete nemmeno fare tutti movimenti che volete ma avrete un massimo di 9 mosse per farcela, dopodiché sarete costretti a resettare il tutto con l'apposita manopola e ricominciare da capo.
Prima di perdere la pazienza, fate così: premete e rilasciate la leva di destra 2 volte. Premete e **TENETE PREMUTA** la leva di sinistra fino a far arrivare il numero 2 al centro, rilasciate il tutto e vedrete un meccanismo spostarsi: se tornerete al porto troverete una gradita sorpresa: gli enormi ingranaggi alla posizione 3 avranno lasciato il posto al libro per l'ennesima isola!

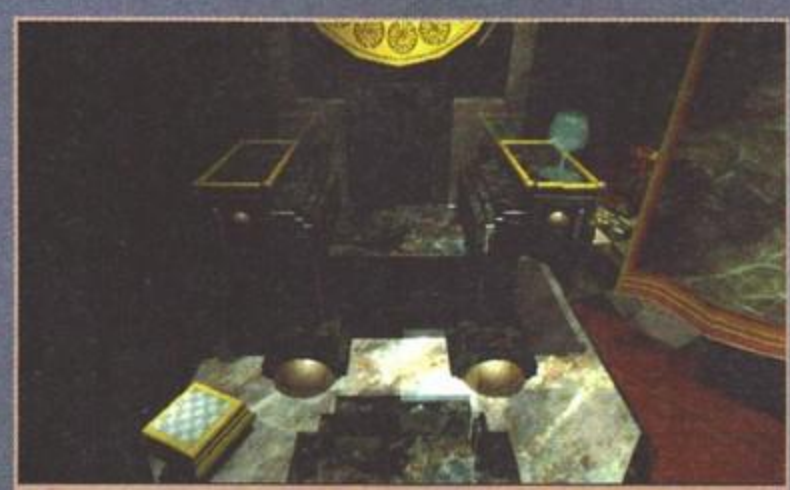
La torre dell'orologio è un po' il simbolo di Myst, e finalmente avete scoperto a che orario dovrete posizionarla: le 2 e 40. Avreste dovuto vedere l'immenso usignolo che è saltato fuori dalla porticina "cinguettando" l'ora esatta...

Sì è lui: l'affare per il controllo della rotazione dell'intera isola, che grandi scherzi potreste fare agli amici la sera... uno se ne sta per andare e voi tak, girate la casa facendolo cadere in una vasca zeppa di coccodrilli, hahaha che simpatici!

Ok allora, è tempo dell'Era Meccanica. Tutta l'isola è realizzata in ferro ed è costruita su ruote dentate incastrate fra loro. Appena uscite dalla ruota, a sinistra vedrete il meccanismo per fare ritorno su Myst: un pannello con quattro pulsanti e altrettanti simboli che, grazie a una specifica combinazione, riattiverà il libro di trasporto.
Superate il lungo ponte metallico ed entrate nella fortezza. Al bivio prendete la via di destra e sarete nella stanza di Achenar (bellina, no?); tra i tanti oggetti particolarmente strani troverete un meccanismo con 2 leve: il Simulatore del Sistema di Rotazione della fortezza. Una volta attivato (si accende da solo), vedrete comparire un ologramma a cerchi concentrici con una freccia rossa. Muovendo la leva di sinistra per decidere il grado massimo delle oscillazioni della lancetta e poi tenendo in avanti quella di destra, potrete spostare la freccia sui 4 punti cardinali; ogni volta che la posizionerete in una certa direzione ascolterete un suono diverso... Provate le operazioni più volte fino a ricordarvi a memoria i suoni corrispondenti ai quattro punti cardinali perché quando dovrete usare il vero meccanismo di rotazione non vedrete lo schema olografico ma sentirete solo i suoni. Ecco più o meno le onomatopee di ciascuno (non lamentatevi, sono io che potrei perdere la faccia): sud -dong; est -droiiiin; nord -ding e ovest -crrrri.
A destra del simulatore, un pannello metallico vi condurrà alla stanza segreta di Achenar dove, su un scaffale pieno di flaconi, troverete una pagina blu (provate anche ad aprire la cassa intanto che ci siete).



Una bella visuale dell'Era Meccanica è proprio quello che ci vuole alla mattina... A sinistra tra l'altro potete notare la console in cui andrà inserito il codice per tornare su Myst.



Secondo trono (quello di Sirrus questa volta) e secondo passaggio segreto per l'ennesima pagina rossa. Non ve n'eravate dimenticati, vero?

Ora riattraversate la camera imboccando l'uscita tra le spade sulla parete e il baule in piedi, voltate nella branca di corridoio ancora inesplorata e su una delle pareti (la sinistra, se non erro) troverete un grosso pulsante rosso; premetelo e potrete scendere ai piani inferiori dove ci sarà l'ennesimo quadro comandi composto da una singola leva e un'icona bianca (due semicerchi concentrici). Abbassate la leva e vedrete l'iconcina ruotare, bloccatela non appena i semicerchi saranno allineati (diventeranno rossi) e poi risalite tranquilli schiacciando nuovamente il bottone rosso sulla parete. Ora che il pavimento si richiuderà, potrete passarci sopra ed entrate nell'ascensore.
Premete il tasto per salire, poi, prima di uscire, schiacciate quello centrale. Saltate fuori e giratevi di spalle per vedere l'elevatore scendere da basso mentre al suo posto giungerà il vero meccanismo di rotazione: il funzionamento sarà lo stesso del simulatore che avete trovato in camera di Achenar, soltanto che stavolta non ci sarà l'ologramma, per cui dovete usare bene le orecchie e la memoria. Cercate per prima cosa di spostarvi nella posizione nord (ricordate il "ding"?); scendete cliccando sul pulsante azzurro accanto alle leve, uscite dalla fortezza e attraversate il ponte così da scoprire i primi due simboli per la combinazione...

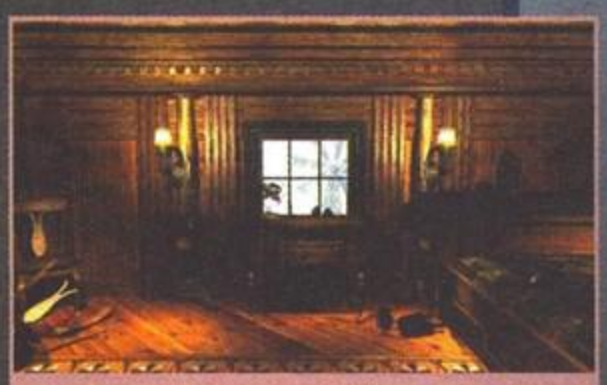
Nel piccolo passaggio accanto al trono vi sarà la pagina blu per Achenar. Per aprire questo scomparto basterà cliccarci sopra...

Ritornate nella fortezza, salite al piano di sopra grazie al solito ascensore e, sempre grazie all'affare per la rotazione, mettetevi a est ("droiiin"). All'esterno vi saranno altri due simboli per la vostra collezione. Rientrate e salite per l'ultima volta davanti al controllo di rotazione, scegliete la direzione sud (la zona di partenza, il suono è "dong"), tornate agli ingranaggi iniziali e, inserendo l'intera combo trovate in giro, sarete nuovamente su Myst.
Dopo aver inserito la pagina blu nel libro e ascoltato il messaggio di Achenar (il quale, oltre a chiedervi ancora pagine blu, vi descriverà l'avarizia di Sirrus), ritornate all'isola per recuperare la pagina rossa. Entrate nella fortezza e dirigetevi a sinistra. La camera di Sirrus è piena di oggetti classici come quadri e modellini. Non fatevi distrarre dalla quantità di cose movibili e andate al trono di marmo. In basso a destra, appena sotto l'orlo dell'arazzo, potete cliccare per accedere alla stanza segreta. Qui avrete modo di appurare la bramosia di Sirrus e, oltre alla tanto agognata pagina rossa, potrete anche recuperare un messaggio di Achemar tra gli scomparti delle bottiglie.
Fate ritorno a Myst (i meccanismi saranno ancora settati nella maniera corretta) e inserite la pagina rossa nel libro di Sirrus: l'uomo vi dirà che suo fratello è completamente pazzo e che, se lo libererete potrebbe fare fuori anche voi. Le ultime pagine che vi servono sono nell'ultima Epoca che dovete ancora esplorare.

L'ERA CHANNELWOOD

Questa casetta contiene i controlli per far alzare e abbassare un enorme albero ascensore che vi condurrà nell'ultima era: Channelwood. La chiave di tutto è la pressione del vapore prodotto da una caldaia.

Posizionate la linea della mappa della biblioteca sull'ultimo punto: il grande albero a fianco della casetta di legno (numero 4). Salite sulla torre dietro ai solito passaggio tra i libri e, salendo sull'ascensore e arrampicandovi sulla scala, avrete l'ennesima dritta: una targa con i numeri 7, 2, 4.
Recatevi alla casetta di legno, troverete una caldaia. Guardando la porta, a destra troverete una cassaforte dove dovrete sistemare le manopole sulla combinazione 7 - 2 - 4. Abbassate la leva per aprirla e prendete un fiammifero dalla scatola al suo interno. Accendete il cerino trascinandolo sul muro e portatelo alla caldaia dove accenderete la spia in basso a sinistra. Fatto ciò, girate la manopola rossa verso destra in modo da accendere il gas (vedrete il cursore cambiare forma e diventare verde) e l'indicatore andrà al massimo (...andrà a gonfie vele! ndVasco).
A 'sto punto sentirete dei forti colpi rimbombare; uscite, girate dietro la casa verso il grande albero e vedrete che quest'ultimo starà salendo a scatti. Se guardate il tronco in alto vi accorgerete che ha una specie di cabina inserita... Ritornate alla casetta e abbassate il gas quasi al minimo, uscite **SUBITO** e vedrete l'albero scendere. Non appena la cabina sarà di fronte a voi, entrateci, giratevi e aspettate che l'albero scenda (se non soffrite di vertigini potrete anche far salire completamente il tronco e poi premere il pulsante per la discesa). Al piano sotterraneo troverete il libro per partire alla volta dell'ultima Epoca...



La camera di Sirrus, meta ultima per il recupero della pagina rossa. Quella blu si trovava su questo stesso piano, anche se la capanna era un'altra...

Come avete letto nel libro di Atrus, questa isola è composta da capanne in cima agli alberi. Il piano inferiore, quello in cui siete arrivati, è percorso da un sistema di tubazioni. Girando per il sentiero, vi accorgerete che a ogni giuntura c'è una specie di valvola che può essere spostata da destra a sinistra. Dirigetevi verso il mulino a vento, saliteci e aprite il rubinetto dell'acqua alla base del serbatoio. Scendete e seguite il tubo dell'acqua, andate all'ascensore e arriverete al piano superiore (c'è anche una scala a chiocciola, ma la porta per accedervi è chiusa). Appena scesi dal mulino, ascoltate il rumore dell'acqua nei tubi e seguitelo; quando trovate una valvola, giratene la leva in modo da far convogliare l'acqua a sinistra o a destra... Per raggiungere l'ascensore dovrete far sì che l'acqua (e voi con lei) segua questo percorso: a sinistra, destra, destra, destra, destra.
Entrate nell'ascensore, chiudete la porta (è importante, altrimenti non parte!) e abbassate la leva per salire al piano superiore. All'uscita, passate tra le capanne attenendovi alla strada seguente: diritto, destra, destra, destra, diritto fino alla casetta con la leva. Abbassate la manopola (è l'interruttore che apre l'accesso alla scala a chiocciola) e vedrete la porta aprirsi in lontananza. Da questa capanna andate diritti, destra, destra, attraversate due baracche rettangolari e giungerete alla scala. Lì a fianco ci sarà un ascensore che non potrete attivare perché avete condotto l'acqua per il suo funzionamento all'altro elevatore.

Le valvole presenti ad ogni incrocio tra tubi vi consentiranno di far andare l'acqua dove più vi aggrada e di azionare le diverse macchine qui presenti.

Scendete lungo le scale allora, aprite la porta e dirigetevi diritti verso il mulino. Spostate la leva dell'ultima valvola prima del mulino e convoglierete l'acqua verso la scala. Risaliteci e, avendo ora attivato l'acqua, potrete raggiungere l'ultimo piano. Qui sopra ci saranno fondamentalmente tre camere da visitare, nella prima, davanti a voi, troverete una delle stanze da tortura di Achenar nella quale, appena entrerete, un visualizzatore di ologrammi si attiverà mostrandovi un filmato. Subito oltre ci sarà invece la camera da letto con una console in un angolo: premendo l'ultimo tasto potete ascoltare un messaggio di Sirrus... La pagina blu è in terra a fianco del visualizzatore. La terza camera è direttamente alle spalle dell'ascensore grazie al quale siete saliti ma per ora lasciatela perdere (è di Sirrus).
Con la pagina blu fate ritorno al pian terreno: quello coi tubi (prima usate l'ascensore e poi scendete con la scala). Una volta qui andate diritti verso il mulino e, partendo dalla prima valvola (quella che avete spostato prima, per intenderci) conducete l'acqua facendole seguire questa strada: a sinistra, sinistra e infine destra. Girate la leva del meccanismo e farete salire un passaggio dall'acqua; attraversatelo, dirigetevi verso un altro ascensore, voltate a destra e di fronte a voi troverete l'ennesima manopola da girare. Non appena lo farete sentirete uno strano rumore: un pezzo di tubo mancante si allungherà e si collegherà al percorso idraulico... Riconducete ora l'acqua a questo tubo: dalla prima valvola seguite sinistra, destra, destra e sinistra. Raggiungete l'ultimo ascensore che avete visto superando ancora una volta il passaggio uscito dall'acqua, entrateci e salirete dove si troverà il libro per fare ritorno.

Ma questa è Endor, non mi stupirei se fra poco arrivassero gli Ewok e iniziassero a cantare la canzoncina finale de "Il Ritorno dello Jedi"... tra l'altro avete visto che mito è la nuova fine del film?

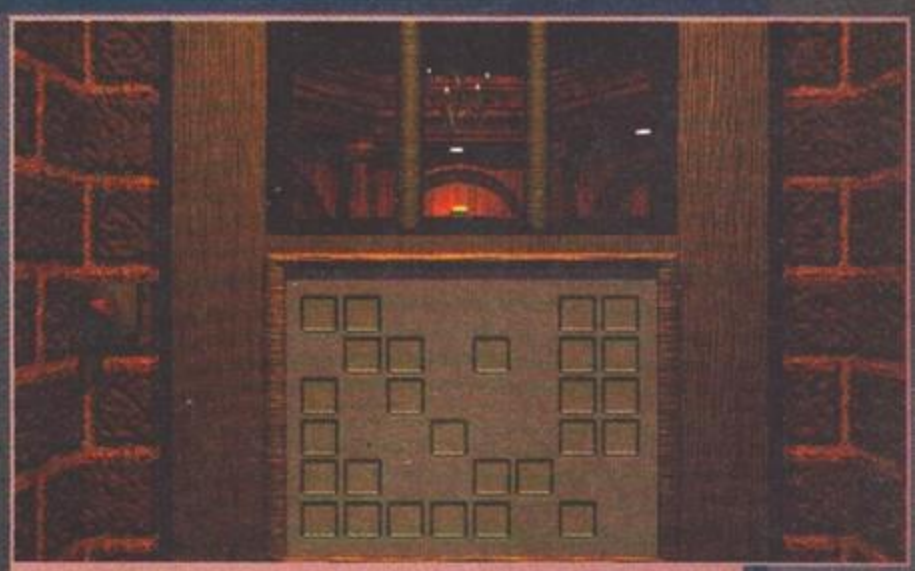
Nella biblioteca di Myst, inserite la pagina nel libro blu e ascoltate attentamente il messaggio di Achenar (sempre più squilibrato): il tizio vi dirà di trovare un'altra pagina e nominerà un libro verde che pare sia una trappola. La cosa senza dubbio più interessante la lascerà per ultima: per trovare l'ultimo foglio blu dovete andare dentro al caminetto della biblioteca e comporre lo schema158 mostrato in uno dei libri.
Ora comunque dovrete tornare a Channelwood per prendere la pagina rossa di Sirrus. Ripetete tutte le operazioni precedenti (la caldaia, l'albero, il percorso d'acqua per arrivare all'ultimo livello) e finalmente visitate la camera di Sirrus (quella che vi avevo detto di lasciar perdere); la pagina rossa è nel cassetto del mobile sotto alla finestra dalla quale si vede il mulino. Sotto al letto, nel cassetto di destra, troverete il secondo pezzo della pagina strappata che c'era nella prima isola. Spero vi siate annotati il contenuto della prima metà, perché le istruzioni contenute nella pagina intera saranno davvero determinanti per il finale della storia.
Fate ritorno a Myst col solito metodo dell'acqua e dell'ascensore, e in biblioteca inserite la pagina rossa nel libro di Sirrus. Oltre che ringraziarvi e a mettervi ancora in guardia contro il fratello, vi confermerà la storia dello schema158 da usare nel caminetto della biblioteca, consigliandovi di non toccare il libro verde.

MYST: LA FINE

Prima di tutto, eseguite le istruzioni riportate nella pagina che avete composto con i due pezzi recuperati: su di essa c'è scritto di attivare tutti gli interruttori di Myst e di spegnere quello del porto. Voi li avete già attivati tutti, per cui andate semplicemente a disattivare quello del porto.
In uno scomparto che si aprirà direttamente sotto alla leva troverete una pagina bianca. Ritornate in biblioteca, prendete dalla libreria il tomo degli schemi (ultimo libro, scaffale di mezzo) e segnatevi il numero 158 (ok, guardate la foto allora). Fiondatevi nel caminetto (appena entrati in biblioteca a destra), premete il tasto rosso e sullo schermo ricopiate lo stesso schema. Una volta completato il tutto premete di nuovo il tasto rosso e il caminetto ruoterà su se stesso... Schiacciate il bottone e dopo breve sarete in presenza del libro verde e delle ultime due pagine: la rossa e la blu, rispettivamente per i libri di Sirrus e Achenar.

Sarà il caso di dare la pagina bianca al creatore di Myst oppure sarebbe meglio liberare i suoi figlioli dalla prigionia dei libri rosso e blu? Mah, io vado a mangiarmi qualcosa.

A voi la scelta: preferite dar retta i due fratelli riportando loro le ultime pagine, oppure usare il libro verde per vedere cosa c'è oltre? Nel dubbio, vi consiglio a questo punto di salvare il gioco e di provare tutti e tre i finali (anche se sarebbe il caso di dire tutti e due). Io non voglio rovinarvi la sorpresa, perciò ora preferisco lasciarvi qui su Myst da soli, di cose da vedere ve ne saranno molte, ma non i titoli di coda... arrivederci a Riven, il seguito di questa avventura, sono sicuro che Livio D'Este batterà ancora tutti voi sul tempo! Aloha!



Ecco lo schema 158 che vi potrà servire per l'ennesimo enigma. Come potete vedere è già stato disegnato nella superficie all'interno del camino, ora basterà premere il pulsante e...

Quando mi capita di dover risolvere per forza un'avventura grafica normalmente non sono molto contento, se poi ho la sfortuna di beccarmi un gioco come questo Chronicles of the Sword allora inizio ad avere un mal di stomaco incredibile accompagnato d'attacchi d'ulcera e visioni demoniache.

Tutti quelli che l'hanno giocato non hanno potuto che definirlo una pessima avventura condita con una grafica plastica e animazioni modello Robocop ("Vivo o morto tu verrai con me!" clang, clang, clang), io non posso che confermarlo, anche se non tutto è da buttare: il parlato in italiano si salva, gli effetti di luce qualche volta vi stupiranno e lo stesso dicasi per il Q-Sound.

Ad ogni modo voi me l'avete chiesta (TMB compreso) e ora ve la beccate, cicca cicca! Ah, prima di lasciarvi nelle braccia di Morgana, volevo ringraziare Dario Zini per il supporto morale: in effetti senza di lui a quest'ora sarei ancora lì a cercare la strada per Camelot (come sta il gatto? Saluta la tua sorellina Bit Bit!)!

Ma ora si dia inizio alle danze: "Tutti i cavalieri della Tavola Rotonda giurano solenni eterna fedeltà a sua maestaaaa...".

FBS

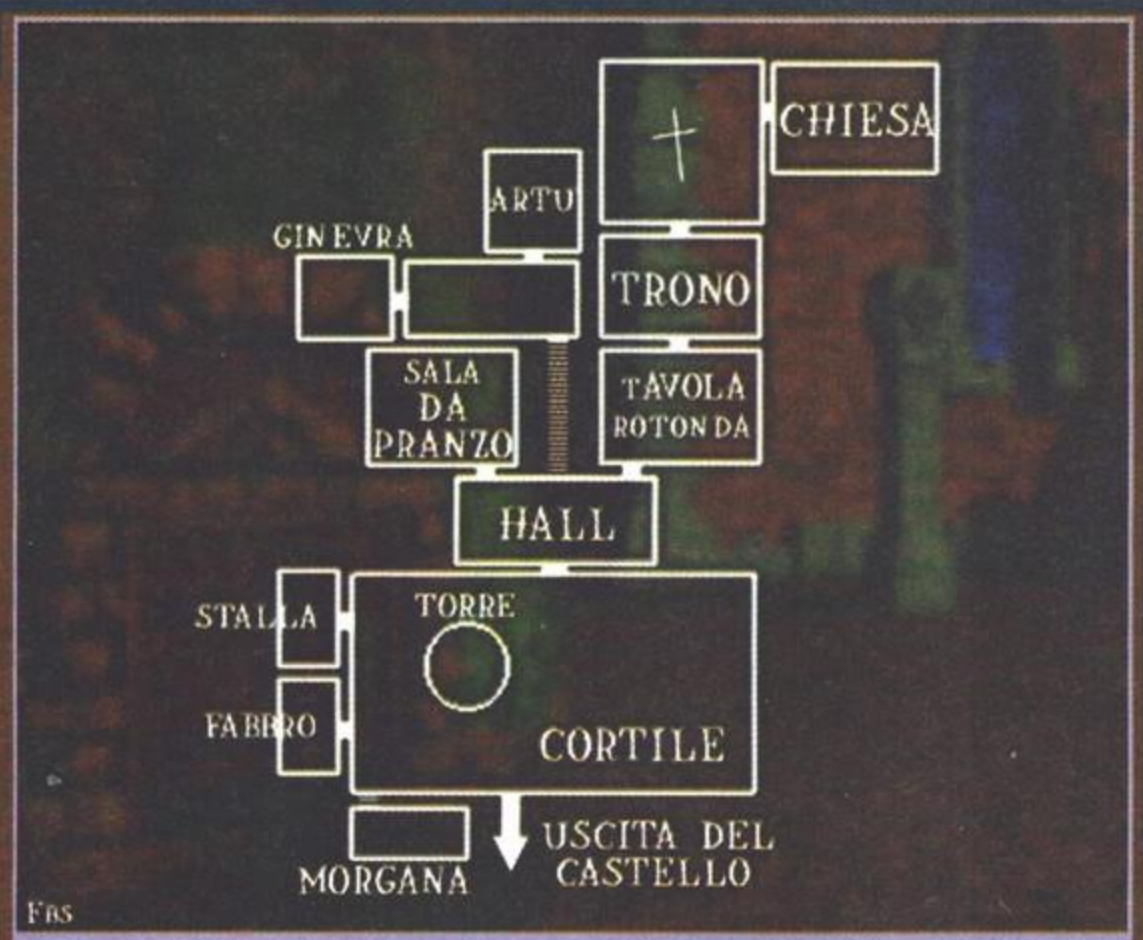
IL FATTORINO PIU' VELOCE DI CAMELOT

Un inizio davvero promettente, non c'è che dire: voi venite nominati cavaliere e nello stesso momento qualcuno, o meglio Morgana, uccide il prete del castello cercando di far passare il tutto per un giallo della signora Fletcher (illusa!). Dopo che vi sarà stato ordinato di andare da Merlino ed esservi fatti un bel giretto per il castello tanto per dare un'occhiata alle stanze (usando la mappona che ho devoluto io stesso alla causa "avventurieri con poca voglia di esplorare"), iniziate a raccattare un po' di oggettini utili.

Raccogliete la lanterna nella sala del trono, la candela nella sala da pranzo e, unendo insieme questi due oggetti, accendete il tutto infilandoli nel caminetto (sempre nella sala da pranzo). Raggiungete le stalle la cui entrata si trova nel cortile principale, parlate al piccolo Wilf, imboscatevi il secchio per il letame e poi il cucchiaio appeso alla trave interna. Dal fabbro fate qualche domanda al tizio che sta lavorando, raccattate il ferro di cavallo accanto alle botti e poi di volata verso la torre (l'entrata è quella porticina che fa tanto "David Gnomo").

Nell'atrio illuminato da una luce fioca, sulla destra noterete immediatamente una grata d'acciaio e una torcia spenta; avvicinatevi e cliccateci sopra un paio di volte così da spostarla verso il basso: il portale si aprirà e voi potrete continuare il vostro viaggetto facendovi luce con la lanterna (usatela sull'oscurità e Galvano potrà continuare).

Superate il portone a sinistra, attraversate il ponticello nella grotta, raccogliete il fungo sull'altra sponda e, guardando nell'acqua, fate man bassa del teschio che è stato gettato via... ma che ha negli occhi? Rubini! Usate il cucchiaio per toglierli dalle orbite e poi seguite il sentiero verso l'alto che vi porterà a quello che sembra essere un altare sacrificale. Prendete tutto quello che c'è lì sopra: nella fattispecie un calice d'oro e un pugnale mezzo rovinato, poi fate dietro front e tornate all'atrio d'entrata della torre.



Eccovi bell'e pronta l'intera mappa del castello con tanto di nomi e fondino artistico. Senza dubbio vi sarà utile visto che il castello dovrete girarlo in lungo e in largo...

Salite le scale fino al bassorilievo, dateci uno sguardo e sappiate che se doveste continuare l'arrampicata vi ritrovereste nuovamente su questo pianerottolo, il motivo è uno solo: un'inflazionatissima trappola a teletrasporto. Per disattivarla dovrete premere l'occhio della figura marina con la spada. Entrate nella porta che si sarà materializzata (bella l'animazione), usate la scaletta a pioli per il piano superiore e sarete finalmente nell'atrio del famosissimo Merlino. Cliccando sul tomo o sulla lanterna posti sul tavolo lo vedrete arrivare: alto, muscoloso e con un look alla Ridge di Beautiful... si vede che ultimamente è stato in palestra, che vi devo dire?

Parlando con questo tizio, verrete a sapere qualcosa di più sulla vostra missione: andare a portare una lettera a Morgana - sorella di Artù nonché nota strega da quiz televisivo. Prima di uscire Merlino vi farà fare qualche flessione, piegamento e un paio di sessioni alla lead machine (non è vero

Non è possibile, ma che fine ha fatto il vecchietto mingherlino con la barba e il vestitino blu? Quello più che Merlino sembra un istruttore di Body Building, se decide di lanciarvi una Fireball ha pure il bonus per la forza!

Salendo le scale verso la torre di Merlino, il simpatico trucchetto della scala che teletrasporta vi costringerà a ragionare per la prima volta... su, non vi preoccupate: prima o poi lo fanno tutti.

L'ANELLO PIU' PROTETTIVO DI CAMELOT

Sarete immediatamente trasportati nella sala del trono del palazzo di Camelot, dove ci sarà una specie di Forum tenuto dal giudice Artù Santi Licheri. Alla fine del tutto la stregaccia verrà cacciata da corte e tutto sembrerà concludersi per il meglio.
Qualche tempo dopo (un paio di secondi per noi e più o meno una settimana per tutta Camelot), la strega manderà un dono per Artù che molto furbescamente verrà fatto indossare a una serva che, in preda alle fiamme, inizierà a ballare e a cantare "Great Balls of Fire" (demoniaca!). Merlino riuscirà a spegnere l'incendio salvando la vita alla poverina, dopodiché vi chiamerà al volo per una missione ancora più importante di quella di prima (e lo spero bene): eliminare dalla circolazione la strega!

Il vostro sovrano ha deciso di cacciare dal regno Morgana perché è una gran... ehm, brutta strega e lei per vendicarsi preparerà un incantesimo niente male (miliardi e miliardi spesi per il budget degli effetti speciali!).

Per fare quest'ultima cosa sarebbe però prima il caso di costruire una barriera capace di proteggervi dalla sua influenza nefasta, nella fattispecie un anello di protezione. Gli ingredienti per "magicarlo" sono tre, il primo è un boccale d'acqua del pozzo di Ginevra: un luogo che è stato maledetto da Morgana e che per tanto andrà prima purificato.
Scendete nel cortile del castello, recuperate il bicchiere che avevate dato alla guardia ubriacona, fate ancora una capatina nella stanze di Morgana e prendete l'ampolla di Sangue di Drago abbandonata sul tavolo (nel medioevo era una cosa normale avere in giro per casa ampolle del genere!).

Il teschiaccio vorrebbe farvi provare delle miracolose alghe per dimagrire e voi per dimostrargli la vostra gratitudine avete deciso di frantumargli le rotule così da farle rotulare per terra. Il primo ingrediente per l'anello protettivo è proprio dietro di lui (no, non l'osso sacro!).

All'uscita del palazzo non dovrebbe più esserci la guardia, semmai non fosse così e il tizio non volesse farvi uscire, sicuramente il motivo sarebbe da ricercare nel fatto che non avete parlato con tutti: andate a fare una chiacchieratina con Lancillotto, Wilf e Artù e vedrete il problema scomparirà.
Oltrepassate il ponte levatoio, andate dritti fino alla seconda schermata della foresta poi girate a sinistra per raggiungere la cascata. Immergete il vostro elmo nelle acque della sorgente, poi tornate sui vostri passi di una schermata e continuate dritti fino alla capanna. Gettate il sangue sulla porta e finalmente sarete al pozzo di Ginevra; seguite il percorso a destra fino all'imboccatura del bacino, versateci dentro il contenuto dell'elmo e vedrete un simpatico scheletraccio balzare fuori col suo ghigno satanico. Quella che vi appresterete a fare sarà una sezione arcade: grazie al tastierino numerico dovrete parare i colpi della creatura maligna e dopo qualche mossa sistemarla a dovere. Se proprio non volete darvi da fare col ciccione, dalle opzioni potrete semplicemente settare la difficoltà su "SEMPLICE" e così saltare direttamente il combattimento.

Aiuto un triceratopo! Cosa? Lo state facendo passare per un drago visto che l'ultimo è morto dopo aver perso la vista (vorrei far notare il doppio senso da veri intenditori)? Oh, scusate...

Ad ogni modo, alla fine potrete prendere un po' d'acqua dal pozzo usando il boccale e poi tornare da Merlino allegri e festanti (nella sua torre). Il secondo ingrediente è un uovo di drago senza alcuna sorpresina all'interno. Per trovarlo tornate ancora al pozzo di Ginevra, entrate nella casupola di legno, ma questa volta, invece di andare a destra verso l'imboccatura del bacino (da dove era uscito lo scheletro), continuate a sinistra per un paio di schermate. Per terra dovreste notare un corno di qualche tipo, raccoglietelo e poi tornate nella foresta, e più precisamente nella schermata in cui andando a sinistra si arrivava alla cascata.
Voltate a destra fino alla grotta del drago; per un attimo lo vedrete fare capolino (è un rinoceronte quello!). Prendete la roccia in mezzo alle ossa davanti all'entrata della caverna e poi suonate il corno appena recuperato così da imitare il tipico verso della Dinosaura Ingrifata™... La bestiaccia vogliosa correrà fuori e voi potrete visitarne la tana. Prendete l'uovo ormai freddo, continuate a destra e arriverete al nido. Grazie all'elmo, raccogliete un po' di sabbia calda accanto alla zona rossa, versatela sull'uovo e, dopo che si sarà schiuso, prendetene i cocci insieme a un bel bastone.
Merlino, dopo aver accettato anche il vostro secondo regalo, vi rivelerà l'ultimo ingrediente: dell'oro di fatina... Coraggio, questo è l'ultimo!

Questi "folletti" hanno il terzo e ultimo oggetto che vi serve per forgiare l'anello. Il calice d'oro trovato sull'altare sacrificale sotto al castello farà proprio al caso vostro.

Superato il ponte levatoio per l'ennesima volta, sarete nella prima schermata della foresta. Noterete un nuovo funghetto rosso spuntato da chissà dove; prendetelo e mettetelo al centro del "cerchio delle fate" composto dagli altri funghi bianchi: dopo uno strano scampanellio e una strana puzza di zolfo, vi ritroverete davanti tre folletti, verdi e cornuti. Per farvi dare il loro oro dovrete donargli qualcosa di pari valore che gli era stato rubato tempo addietro: il calice d'oro!
Signore e Signori è fatta: Merlino è stato accontentato e, dandogli la pepita, otterrete il vostro anello protettivo!

E' lui: l'anello protettivo di Merlino. Ora indossandolo potrete addirittura camminare sul filo di un rasoio senza poi parlare in falsetto per tutta la vita!

Sì, eccolo lì quel maledettissimo boccale che vi ha fatto venire gli incubi: proprio sotto alla tavola rotonda. Se becco chi fa le feste in questa sala e poi non pulisce...

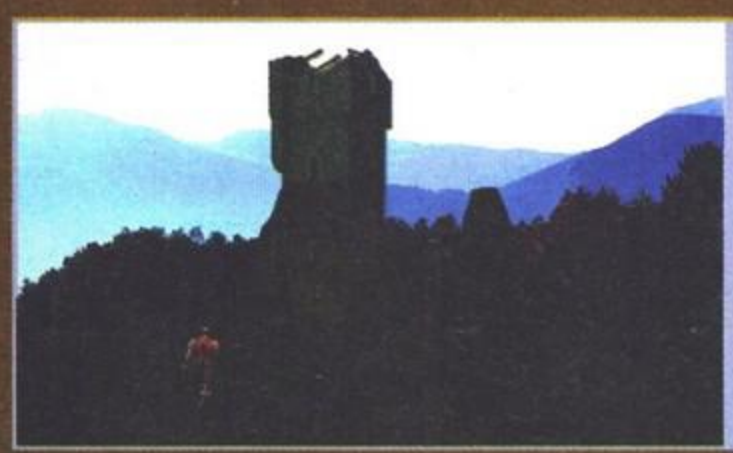
Una volta a destinazione, parlate con la guardia davanti agli appartamenti, fiondatevi alla tavola rotonda, raccogliete la tazza nascosta sotto a una delle sedie (vedi foto) e poi recatevi nuovamente dal fabbro. Grazie a una delle botti accatastate, riempite il bicchiere di birra, consegnate i rubini rossi all'uomo così da comprarci l'elmo sul tavolo (non è ancora stato completato e per tanto avrà praticamente la forma di una coppa chiusa) e poi andatevene.
La birra è un ottimo pass per ogni guardia, perciò datela a quella di Morgana e fatevi un giretto dalle sue parti. Al termine del lungo corridoio dai toni verdastri e dai calderoni dagli strani riflessi, incontrerete il vostro sovrano Artù; l'ometto vi chiederà di lasciare a lui lo scritto che vi ha dato Merlino, la consegna la farà di suo pungo. Fate ciò che vi dice e poi tornate da Merlino per dirgli che il vostro compito è stato svolto. Sfortunatamente il vecchiaccio s'ingarbuglierà non poco e vi dirà di tornare a riprendere ciò che avete maldestramente dato via. Ma pork!
Dalla hall del castello salite la scalinata verso le stanze dei sovrani, entrate in quella di Artù e lo troverete lì calmo e tranquillo... Parlategli e scoprirete che le cose sono ancora peggiori di quello che pensavate: quella di prima era una visione, non certo lui! Ma che avete fatto? Fortunatamente c'è ancora una possibilità: gli sceneggiatori del gioco (capirete fra poco il motivo)!
Tornati nel corridoio verdastro per terra troverete lo scritto che pensavate perduto irrimediabilmente: Morgana ve l'ha sottratto e poi l'ha lasciato lì come l'ultimo numero della Settimana Enigmistica... Beh, non disquisite sul fatto ma prendete il foglio, andate alla porta in fondo allo stanzone e, usandoci sopra l'elmo, difendetevi dalla visione maligna evocata dalla strega.
Superando la soglia, finalmente vi troverete davanti alla fattucchiera; parlatele per un paio di volte e vedete di convincerla ad aprire la pergamena facendo perno sul fatto che sia stata sigillata col marchio di Merlino.

niente ma a me sembra tanto un istruttore di body building!), a voi poi non resterà che visitare i quartieri della maga per vedere com'è la situazione (per arrivarci basatevi sulla mappa).

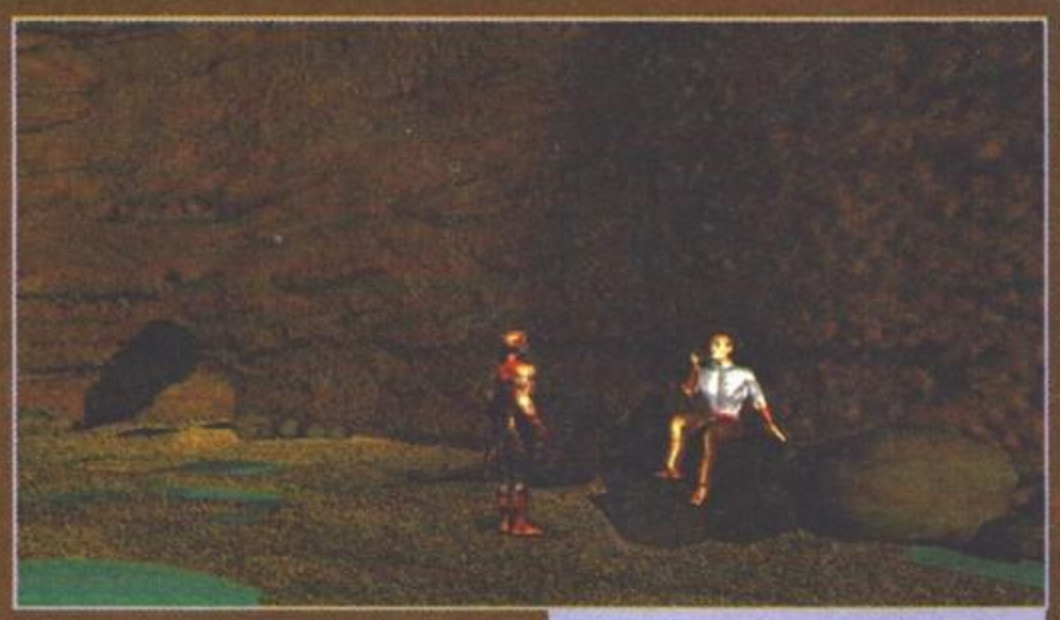
In questo strano corridoio, oltre a un effetto stereo mica male, incontrerete per la prima volta Artù. Ma non vi sembra un po' strano averlo trovato dalle parti di Morgana?

E SE VI DICESSI IN COSA E' "PIU'" MORGANA?

Il viaggio verso Lyonesse, la terra della strega, sta per iniziare e con voi verrà anche Helie, la ragazza che è stata salvata dalle fiamme di Morgana. Wilf vi preparerà i cavalli e vi donerà una pagnotta ("Tenga questa pagnotta, signore", "No grazie, ho già Helie" "Signore, ho detto pagnotta!"), dopodiché sarete già al galoppo.
Dopo qualche giorno di cammino però, la ragazza si ammalerà e voi dovrete andare a cercare aiuto in una casa vicina: l'abitazione di una strega stranamente simile all'Igor di Frankenstein Jr. La megera, dopo avervi ascoltato, vi proporrà uno scambio: un pestello e qualche ingrediente per la vita della vostra amica.

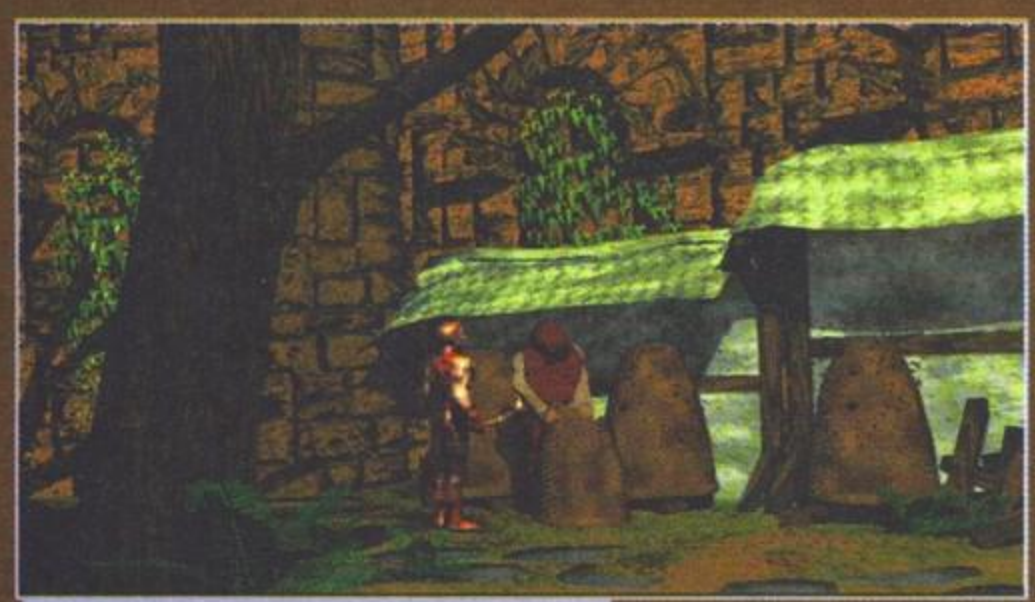


In questo castello abita la vecchietta (Igor) che vi aiuterà a salvare la vita di Helie. Per farvela amica dovrete portargli dal castello un pestello (non si poteva accontentare di una gobba nuova? Gliel'avrei fatta al volo!).



Con una bella bottigliona di idromele convincerete questo marinaio a darvi un passaggio sulla sua imbarcazione. Chissà perché non si parla mai dell'idropere...

Tornate a Camelot seguendo sempre il percorso a sinistra (prima o poi giungerete al cerchio di funghi nel quale erano apparsi i folletti). Salite le scale per le stanze regali e girate poi verso la camera di Ginevra. Parlando alla donna fatevi dare il pestello (gliel'aveva prestato Merlino) che verrà quindi accettato di buon grado dalla stregaccia incallita (nel senso che è piena zeppa di calli).
Ora altri due ingredienti per la medicina: dei semi di papavero e del miele. Per i primi non c'è alcun problema: col coltello tagliate la focaccia datavi dallo stalliere e il gioco sarà fatto; per quanto riguarda il miele invece la faccenda si complica, ma non più di tanto... Tornate all'accampamento di partenza e da qui scendete verso il basso fino all'entrata di un monastero. Parlate al frate vicino al pozzo, dopodiché raccogliete della paglia nel piccolo portico a destra. Continuate verso il basso e vedrete la visuale cambiare mostrando una seconda rappresentazione del pozzo. Voi infilateci la paglia appena presa e poi datele fuoco con la lanterna in modo da ottenere un bastone fumante. Uscite dall'abbazia e andate in alto a sinistra: nel luogo dove frate Antonio starà accudendo le api. Dopo le solite due parole, cliccate con la fiaccola sull'arnia di destra e poi portate il pezzo d'alveare alla stregaccia.
Helie si riprenderà presto ma, al colmo della sfortuna, arriverà ancora Morgana che con un Dragon Punch modello Street Fighter l'eliminerà per sempre (ma sì, tanto non era nemmeno gnocca). Finito il filmato vi ritroverete su alcune scale; scendete fino al piccolo porticciolo e raccogliete l'anfora mezza nascosta sotto al molo. Uscite sulla sinistra, entrate nella grotta e intascatevi la corda prima di continuare a destra.
Uno strano tizio vi saluterà dall'alto di una roccia, parlandogli scoprirete che altri non è se non un pescatore. In cambio di un po' di idromele sarà disposto a portarvi fino a Lyonesse. Detto fatto: tornate al monastero, parlate al prete e scambiate la brocca rotta con del sidro (in realtà il vaso conteneva dell'ambra grigia). Eccovi in viaggio!



Il miele preso da questo frate sarà l'ultimo ingrediente necessario per curare definitivamente Helie, almeno fino a quando non creperà del tutto: è un personaggio secondario!

LA ROCCAFORTE DELLA MORTE

Senza troppe smancerie verrete lasciati sulla spiaggia. Raccogliete la conchiglia lì per terra, camminate a destra e all'improvviso vedrete un gigantesco serpente scendere dalle rocce della scogliera: usateci sopra la spada così d'affettarlo, e poi, usando il suo corpo, salite fin sopra le mura (chissà quanto potrebbe costare una scala di pelle di serpente...).
Sempre grazie alla spada, mozzate la codaccia della bestia così d'avere una prova tangibile del fatto che l'avete battuta, poi iniziate a seguire il sentiero grigio verso destra. Dopo qualche schermata sempre in questa direzione (semmai ci fossero serpenti prendetevene cura con la spada), dovreste trovarvi accanto a un secondo cerchio di funghi. Come avete già fatto in precedenza, prendete quello rosso e appoggiatelo nel centro; parlate ai folletti, mostrate loro la coda del serpente e poi scambiate il vostro anello protettivo per una dritta sulla posizione della casetta di Morgana (mossa pessima da fare quando l'unica protezione oltre al monile è rappresentata da una canottiera rossa "lama fuori e taglione sulla pelle"™!).
Prima di addentrarvi per il territorio della maga però, vi occorrerà un oggettino speciale. Dalla zona dei folletti, scendete verso il basso di due schermate e troverete, accanto a un albero, una roccia che è stata vetrificata dal calore. Imboscatevela e poi tornate su due volte, voltate a sinistra e poi sempre in alto fino alla zona coi paletti in cui sono infilati dei teschi umani (che allegria, che sfarzo!).
Raccogliete l'asta senza testone e proseguite in avanti un paio di volte. Il ponte davanti al quale finirete sarà pericolante e uno dei suoi paletti andrà cambiato (quello a sinistra): usateci sopra prima il corno e poi l'asta e potrete superarlo senza colpo ferire.
Avvicinandovi il più possibile al portale d'entrata, scassate il lucchetto tramite il sasso vetrizzato preso nella foresta, raccogliete la catena appesa all'anta di destra ed entrate nella camera per incontrare la guardia privata di Morgana: Ragnar, un vampiro davvero simpaticissimo. Sempre grazie ai pulsanti del tastierino numerico, vedete di parare i suoi affondi; poco dopo una delle guardie vi prenderà alle spalle e verrete portati nelle prigioni.
Nel silenzio rotto solamente da alcune insistenti gocce, verrete svegliati da Ragnar che inizierà a interrogarvi. Cercate di non sfotterlo altrimenti perderete la vita, fingetevi invece dei pellegrini fino alla fine e, se vi va bene, potrete essere sbattuti nelle caverne sotto alla magione della strega.

Porca paletta, dov'è Conan quando serve?

Dopo esservi ripresi dallo shock (e dall'alito del vampiro), salite verso l'alto e continuate scendendo lungo la straducola. Nella schermata nella quale vi troverete, per terra vi sarà una chiave mezza nascosta; non sarà facile trovarla, sappiate solo che si trova più o meno a metà della sponda destra del sentiero.

I ridicoli folletti ci metteranno alla prova per l'ennesima volta. Invece di farmi 'sti quiz dovrebbero andare un po' al mare: guardate che cera!

Evvai, la vittoria è nostra! Ora non rimarrà che far fare i gargarismi con l'acqua santa al vampiro e beccarsi la strambissima fine (chi la capisce è bravo).

vogliono ucciderla!
Uscite verso destra, usate il sasso sul terzo albero di roccia e avrete un bastone. Imboccate il portale illuminato, infilate il ramoscello nell'urna per tirare fuori quello che vi avevano chiesto i mostrini verdi, riportateglielo e come per magia salteranno fuori con un'altra richiesta: "Anima Mia" dei Cugini di Campagna... ops, ho sbagliato, volevo dire un capello di Morgana. Uscite a sinistra questa volta, cliccate sulla ragnatela per trovare quello che cercate e poi nuovamente dalle piccole creature.
Bene, il più è fatto, ora tutto quello che vi manca per terminare l'incantesimo sono delle unghie della megera (non si fa mai il bagno, quindi sono una rarità!). Fate ritorno nella stanza col vaso gigante, voltate a destra (oppure a sinistra dalla scalinata per quella specie di trono) e sarete davanti a un portalone con un ragno. Cliccando sulla base della colonna blu (più o meno al centro dello schermo) dovreste accedere all'ennesimo corridoio, locazione nella quale vi scontrerete per l'ultima volta con Ragnar (cliccateci sopra con la spada). Dopo qualche parata e stoccata (sempre grazie al tastierino, non vi dimenticate), il nemico cadrà al tappeto in un mare di sangue. Esaminatene il cadavere, prendete il talismano e, aprendolo col pugnale, avrete le unghie che cercavate.
Dopo aver riportato questo ricordino ai folletti (fanno passi piccolini con gli occhietti un po' assassini...), tornate ancora al corpo del vampiro, proseguite lungo il passaggio e, giunti nella camera della tortura (quella con la botola gialla nel mezzo), cercate uno scheletro rinchiuso in una gabbia. Cliccando sulla parte bassa della stessa, dovreste rinvenire una fiala di acqua santa che andrà rovesciata sul corpo di Ragnor per terminare il gioco.
Basta, tutto qui: avete salvato Camelot, Artù, Ginevra, Lancillotto e il suo lattaio. Alla prossima e ancora buone vacanze!

Una volta entrati nella Fortezza di Morgana, il primo combattimento che avrete sarà con Ragnar, il vampiro a capo delle sue guardie scheletriche. Basterà parare un po' dei suoi colpi e poi... beh, lo vedrete da soli.

Sin dall'inizio tutti quanti vi hanno sfottuto per il fatto che non avevate un'armatura, ora finalmente potrete mostrarla al mondo intero, state attenti però a non girarvi di spalle: la parte posteriore non è stata finita e vi si vede il sedere!

Scale, controscale, corridoi, teschi, polle d'acqua gorgoglianti... ma dove siamo, a Gardaland?

MILANO 1997

PC GAMES

CD ROM

ESPLORA IL NUOVO UNIVERSO PER IL TUO DIVERTIMENTO

- VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI VIDEO-GIOCHI
- TUTTE LE MIGLIORI NOVITA'
- I CLASSICI
- SOLUZIONI HARDWARE E MULTIMEDIALI
- PROGRAMMI EDUCATIVI
- CONSULTAZIONE RIVISTE
- ACCESSORI DELLE MIGLIORI MARCHE
- PROMOZIONI
- SOFTWARE IN ITALIANO

PLUTUS

Games & Edutainment

L' UNICO CON

SALA DEMO

PER PROVARE I TUOI GIOCHI PREFERITI

BE HAPPY NOW!

ORARIO CONTINUATO

PLUTUS

games & edutainment

MILANO • P.ZZA DURANTE,36

A DUE PASSI DA P.LE LORETO

Tel.02/26110389 Fax 02/26115591

APERTO TUTTO AGOSTO!

PLUTUS POINT

Fermignano - PESARO
EDICOLA DURANTI SAMUELE
P.zza Giovanni XXIII (Ex-Stazione)

✓ Vendita diretta computer ed accessori

✓ Garanzia 12 mesi sui pezzi montati

✓ Vasto assortimento di Video Giochi

Punto SOFT

PlayStation

SEGA SATURN

NINTENDO 64

HARDWARE SOFTWARE
CENTRO VIDEO GIOCHI

Vasto Assortimento di titoli PC CD-ROM

7 Negozi in Toscana specializzati in Video Games

✓ **Firenze**
Via Torcicoda, 1/r ☎ 055/700022

✓ **Firenze**
Viale Guidoni, 77/b ☎ 055/4361522

✓ **Firenze**
Via Aretina, 167/b.r ☎ 055/6503886

✓ **Empoli**
Piazza Don Minzoni, 2 ☎ 0571/70081

✓ **Scandicci**
Via Alfieri, 10 ☎ 055/2578759

✓ **Prato**
Via F. Cavallotti, 26/28 ☎ 0574/42721

✓ **Siena**
Via G. Duprè, 12 ☎ 0577/282797

Arrivano le vacanze per cui...

SPECIALE ESTATE 1997

Come da tradizione anche quest'anno che quest'anno rinnova la solita tradizione: chiudono le scuole, chiudono gli uffici (anche quello della nostra redazione), chiudono i bagni pubblici e, con somma disperazione del Pastore che dovrà rinunciare all'aggiornamento quotidiano, chiudono anche i negozi di computer. E TGM in Agosto non esce. Ma non è il caso di preoccuparsi! Come ogni estate BovaByte raddoppia e vi offre un appuntamento decisamente succoso e ricco di contenuti e vitamine. Noi intanto vi ricordiamo che prosegue la campagna di certificazione gratuita per i siti internet: scaricate il bollino bada enhanced presso il sito http://www.xenia.it/bovabyte, e piazzatelo pure sulla vostra home page, linkandolo all'url in questione (se siete dei webmaster non dobbiamo certo spiegarvi come si fa...), dopodiché spedite un'email al Paolone (paolone@digibank.it) per segnalare l'adesione del vostro sito con tanto d'indirizzo Internet per reperirlo. Un saluto a tutti quanti, e buone vacanze!!!

Noi Bovas

duplica il proprio spazio!

IL COMPUTER DEL PASTORE

Come promesso il mese scroso, eccoci tornare a voi con novità fresche fresche sul nostro/vostro esaltato mentale psicotico preferito... Osservando attentamente la configurazione attuale del Pastore non dovreste infatti notare differenze sostanziali, ebbene siete in errore: anche se le varie schede non sono state sostituite presentano un singolare fattore innovativo: il pennarellone nero indelebile. Il mentecatto in questione si è infatti divertito a contornare ogni singola scheda con detto colore, producendo un simpatico effetto visivo... Se il vostro rivenditore di fiducia cercasse di spacciarvi per nuova una scheda con i bordini neri compratela subito di buon grado, con buona probabilità si tratta infatti di un'inestimabile reliquia del pastore, da sfoggiare con orgoglio alle varie fiere informatiche o da appendere allo specchietto retrovisore interno della vostra automobile (così facendo incrementerete comunque la possibilità che quest'ultima vi venga sgraffignata, i fan, si sa, farebbero di tutto per i loro beniamini). Ultima informazione: gli utenti più attenti avranno sicuramente notato che il lettore di CD-ROM sia un "misero" 12X; ebbene, originariamente il pastore si era procurato un bel 16X MAX, accorgendosi poi che il lettore Pioneer 12X è ben mezzo byte più veloce nel caso medio...

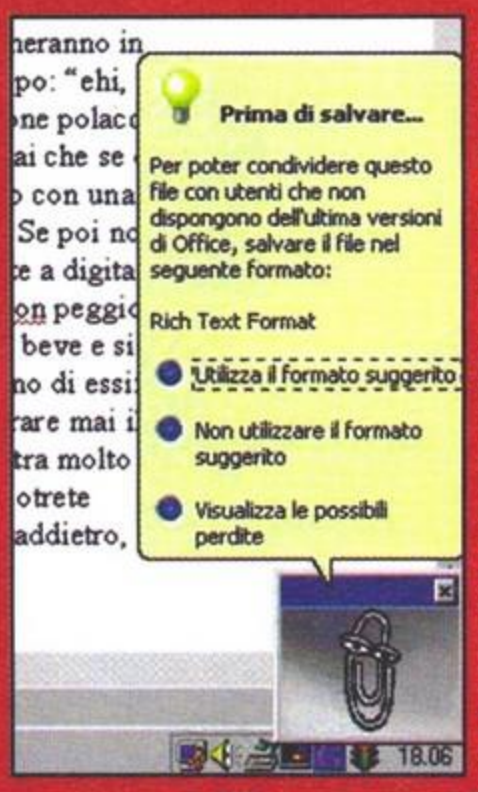
* più processori Pentium Pro 200 MHz con bordini neri indelebili.
* Scheda madre MicroStar multiprocessore per Pentium Pro con bordino nero indelebile.
* 64 MB di EDO RAM in 2 banchi da 32MB con bordini neri indelebili.
* Hard Disk IBM da 2GB.
* CD-ROM 12X Pioneer.
* Scheda video Matrox Millennium con ben 8 MB di Windows RAM. Versione riveduta e con bordino nero indelebile.
* Scheda sonora Sound Blaster 16 PnP con bordino nero indelebile.
* Modem fax/voice US Robotics Sportster 33.600.
* Floppy drive Sony.
* Monitor Sony da 15 pollici.
* Tastiera Mitsumi per Win 95.
* Mouse Microsoft 2.0A.
* Case ATX megatower.
* Ventolone fantozziano a sei velocità alimentato da un trasformatore esterno (che rimane sempre acceso anche a computer spento) e posizionato nella parte anteriore del case al posto dello speaker.
* Elastichini, nastri isolanti e pennarelloni colorati per decorare in modo simpatico l'interno del case.
* Sistema operativo installato: Windows NT 4.0 con salvaschermo nero indelebile.

Vi ricordiamo che le voci asteriscate (*) indicano visivamente le "new entry" del mese.

Oltre l'assistente di Office 97...

METTI UN MAGGIORDOMO NEL TUO COMPUTER!

La Microsoft rilascia in anteprima per BovaByte delle indiscrezioni sull'assistente di Office 98



Se avete acquistato Office 97, avrete certamente imparato a convivere con uno dei più discussi elementi del suddetto: l'assistente, una simpatica animazione in grado d'intervenire automaticamente a ogni nostro tentennamento, a ogni sintomo di fragilità umana di fronte a trecento mega di Word Processor. E' davvero un miracolo che ci sia, il nostro spillone animato (disponibile anche in versione Palla, Gatta-origami, genietto Einstein e via dicendo), altrimenti come faremmo a comprendere l'uso delle nostre applicazioni? Leggendo il manuale? Ma suvvia, questa trista pratica è ormai desueta nell'era della multimedialità a ogni costo! E così, mandata in soffitta anche la tradizionale finestrella dei suggerimenti (quella che qualunque utente sgamato riusciva a eliminare in un batter d'occhio), ecco apparire sul nostro video un'amichevole effigie, in grado di rispondere a tutte le nostre domande (tranne, chissà perché, "come faccio a farti sparire dal mio computer una volta per sempre?"). E non è finita qui! Provate un po' a rimuoverlo, lui apparirà comunque, ogni volta che Word ci riterrà troppo deficienti per compiere un'azione che siamo SICURI di voler fare. Un esempio? A me serve salvare sempre in formato RTF, bene, vado nel pannello delle opzioni, scelgo "salva il file di word in: rich text format, *.RTF", e se lo faccio ci sarà bene un motivo. No? No, l'assistente mi apparirà ogni volta, guardingo, nonostante io lo abbia disinstallato, "per poter condividere questo file con altri utenti..." e via, a confermare qualcosa che già gli avevo detto di fare io in precedenza!

Ma evidentemente tutto questo per la Microsoft non era sufficiente, e così siamo riusciti a mettere le mani su una notizia davvero succulenta: il prossimo assistente di Office sarà umano! Sì, avete letto bene, proprio UMANO: disponibile in tre modelli distinti e separati, quando entrerete in un negozio d'informatica vi verrà chiesto se, assieme al programma, preferite portarvi a casa: 1) un impassibile maggiordomo, 2) una segretaria gnocca, oppure 3) un bambinetto scassaballe con le manine pacioccose. In tutti e tre i casi, guadagnerete un nuovo amico col quale, essendo stato lobotomizzato in precedenza, potrete stabilire solo un dialogo alquanto limitato. Inutile chiedere alla segretaria "vieni a letto con me?", tanto risponderebbe: "Non comprendo questo tipo di locuzione", oppure ordinare al bambino grasso di smetterla di scaccolarsi il naso, tanto non capirebbe. Il nuovo assistente di Office sarà il primo risultato della clonazione: i tre modelli saranno tutti repliche di loro stessi, tranne ogni tanto, quando qualcuno salterà fuori con qualche baco (colore di occhi e capelli diverso, inflessione dialettale modificata, voce un po' più roca ecc ecc), e allora potrete ricevere Office con duemila lire di sconto sulla licenza multiutente. Il vostro nuovo amico, vivo come un essere umano ma cretino come un computer, dormirà accanto al calcolatore, mangerà con voi, berrà con voi e ogni tanto potrebbe essere divertente portarlo in birreria. O in discoteca, dove si mimetizzerebbe certamente con la folla.

Uguali nel loro compito, i tre modelli si metteranno dietro le vostre spalle ogni volta che caricherete Office sul vostro computer, osserveranno attentamente ciò che scriverete, vi comunicheranno in anteprima tutti gli errori di digitazione e vi daranno suggerimenti ogni secondo, del tipo: "ehi, ma lo sai che se fai questa combinazione di tasti, ottieni la sommatoria secondo la notazione polacca inversa?"; "ehi, ma lo sai che se premi F12 puoi salvare il documento?"; "ehi, ma lo sai che se digiti questa combo, appare Ryu che, al grido di 'Adooken!', cancella tutta una linea di testo con una palla di fuoco?". Insomma, l'esatto contrario del tuttologo, che tutto sa ma nulla dice. Se poi non lo disattiverete, il vostro assistente sarà persino capace di finire personalmente le parole che voi iniziate a digitare, creando così un gran casino sulla tastiera (quattro mani pilotate da una testa e mezza son peggio di due). Fortunatamente, il costo di gestione di un simile assistente (ricordatevi: mangia, beve e si deve vestire come ogni altro essere umano) è ben ripagato dalle funzioni "bonus" di ciascuno di essi: al maggiordomo potete sempre far fare gli onori di casa; alla segretaria basta non comprare mai il vestitino di ricambio (il che, visto ch'è gnocca, può rendere l'arredamento di casa vostra molto più interessante); mentre, e questo è il massimo della goduria, al bambinetto pacioccoso potrete finalmente tirare tutti i calci che avreste voluto dare a quelli che v'infastidivano, anni addietro, in sala giochi: è vostro, li accetta di buon grado. Fatene buon uso.

Speciale Principianti

L'INFORMATICA DALLA A ALLA Z

Per chi ancora non conosce l'ABC.

Quanti di voi, di fronte a vocaboli astrusi quali "add-on", "patch" e via dicendo, non si sono trovati in imbarazzo? Per non parlare poi di tutti quelli che pretendono di giungere in vostro aiuto, snocciolandovi spiegazioni ancor più incomprensibili. Così noi, finalmente, possiamo proporvi il SIGNIFICATO TERRA TERRA dei termini tecnici più ricorrenti. Con BovaByte, ricordatevelo bene, l'Informatica non è MAI un problema!!!

ADD-ON: senza quello di moda, il tuo computer non serve a niente.
AGGIORNAMENTO (o upgrade): triste consuetudine che costringe gli utenti di computer a spendere un capitale per comprare l'ultimo add-on del mese.
AMIGA: la dimostrazione che nel mondo informatico non conta la qualità, ma la diffusione (e le relative strategie di mercato).
ASOCIALE: vedi "rincoglionito". Nell'accezione informatica sono pressoché sinonimi.
AUTORE (diritti di): quelli che il giocatore medio infrange puntualmente inserendo dei 'gold' nel proprio lettore CD-ROM.
BANDA (larghezza di): quella che viene sempre a mancare durante un collegamento a Internet.
BOLLETTA (del telefono): attualmente, l'ostacolo più grande alla diffusione di Internet in Italia.
C64 (i bei tempi del): era informatica con cui tutti i nostalgici ce la menano da dieci anni.
CACCIAVITE: strumento che terrete sempre a portata di mano, accanto al computer.
CARTONE: ciò che l'utente medio tira al proprio computer, quando s'impalla sul più bello.
CASE: involucro esterno del computer. Quello che il Pastore lascia perennemente aperto per l'aggiornamento del giorno.
CELLULARE (telefono): ubicazione dove sarete sempre reperibili, durante le connessioni a Internet.
COMPUTER: ciò a cui viene regolarmente destinata una parte consistente dei propri risparmi.
CONNESSIONE: quella che cade regolarmente al 98% di un download da 12 megabyte.
CRASH (di sistema): blocco improvviso di tutte le funzioni del computer, che avviene puntualmente a caso senza che si possa risalire alla causa precisa.
DIRECTORY (imboscata): quella in cui solitamente si nascondono da occhi indiscreti le immagini porno.
DLL: file per lo più replicanti e dalla dubbia utilità, che si disseminano per tutto il vostro hard disk ogni volta che installate una nuova applicazione per Windows, e che non riuscirete mai ad eliminare completamente quando decidete di rimuoverla.
ESPLORAZIONE (o browsing, o netsurf): attività che si compie in rete, grazie alla quale sarete contentissimi di aver trovato informazioni che non c'entrano assolutamente niente con quelle che eravate andati a cercare.
FRETTA: quella che non si deve avere mai durante uno scambio di file con un server remoto.
HARD DISK: quand'è pieno di dati importanti, è sempre necessario formattarlo.
HOME PAGE: quella che tutti vogliono avere su Internet, e che poi devono faticare come dei dannati per convincere qualcuno a visitare.
INTERNET: ciò a cui i vostri genitori non permettono di collegarvi, per paura dei pedofili e dei terroristi.
JOYPAD: dispositivo che, a furia di aggiungergli tasti, prima o poi sostituirà del tutto la tradizionale tastiera.
LINUX: sistema operativo di tipo UNIX, i cui utenti non perdono occasione per vantarsi di saper usare.
MASTERIZZATORE: l'aggeggio più ambito dagli utenti di computer e, una volta acquistato, quello che dà più grattacapi per farlo funzionare.
MEMORIA RAM: l'unica componente di un computer ad essere sempre troppo poca.
MICROSOFT: software house americana dall'intrinseca capacità di fare soldi ogni volta che accendete il computer
MONITOR: quello che dovete cambiare perché ormai non riesce più a stare dietro alle frequenze della vostra nuova scheda video.
NAVIGATOR: il più bel browser che ci sia. Tra un crash del sistema e l'altro.
PASSWORD: una parola che si dimentica regolarmente dopo pochi giorni d'inutilizzo.
PASTORE (il): emerito mentecatto oggi elevato a eroe nazionale da due sprovveduti (noi Bovas) che mai avrebbero immaginato le conseguenze di una sua presentazione pubblica.
PATCH: quelle che tutti gli utenti Cyrix devono procurarsi per poter giocare degnamente ai giochi in 3D.
PATRONE TI MONTO: quello che, ridendo e scherzando, Bill Gates è riuscito a diventare in pochi anni.
PIENO: il vostro hard disk quando tentate di salvare l'importantissimo lavoro su cui state faticando.
PROCESSORE: l'unico componente di un computer a essere sempre troppo vecchio.
RAGAZZA: ciò che tutti vi intimano di andare a cercare, ogni volta che parlate loro di computer. Poco importa se siete sposati.
RINCOGLIONITO: quello che diventerete secondo i vostri genitori, se starete continuamente attaccati al computer.
SALVARE (registrare i dati): ciò che vi ricordate di dover fare più spesso, ogni volta che il computer va in crash dopo sei ore di lavoro.
SASSI: quelli che secondo la massa andrete a buttare giù dal cavalcavia, se siete frequentatori assidui delle sale giochi.
STORTI (occhi): quelli con cui la gente comune guarda gl'informatici.
STREAMER: vecchi dispositivi di backup a nastri, dall'impareggiabile capacità di rovinarsi quando servono (e di rendere inutilizzabili i dati registrati su di essi).
UMORISMO (1): quello di Telecom Italia, quando nel suo sito asserisce di tenere le tariffe più economiche d'Europa.
UMORISMO (2): quello che resta agli utenti Telecom Italia quando si tratta di parlare dei suoi disservizi.
UMORISMO (3): quello che sembrano non apprezzare i dipendenti di Telecom Italia, ogni volta che qualcuno cerca di protestare.
VELOCITA' NOMINALE (del modem): quella che non si raggiunge mai quando si sta effettuando un download di parecchi mega.
VIRUS: quelli di cui tutti hanno paura, ma che in rete è pressoché impossibile prendere
WINDOWS (tasti): due pulsanti perfettamente inutili voluti da Microsoft, che servono a far imbestialire chi sta giocando in una finestra MS/DOS.
WINDOWS 95: la dimostrazione che l'informatica e il caos possono benissimo convivere.
WORKBENCH: sistema operativo a finestre che tutti gli ex utenti Amiga vorrebbero vedere girare sul proprio PC
ZZAP!: la rivista telematica più bella che ci sia. Leggetela!

Dopo "Facce da TGM"...

SEDERINI DA BOVABYTE

"Sederini d'autore", il concorso senza premi dell'Estate 97

Fotografi dilettanti e amanti del teleobiettivo preparatevi! Noi Bovas, per quest'estate, abbiamo pensato di allietare le vostre inutili giornate dandovi qualcosa da fare. Prendete infatti in mano la vostra macchina fotografica e recatevi sui litorali, in piscina o nei parchi acquatici della vostra città (o del luogo di villeggiatura), cercando d'immortalare una delle parti del corpo femminile più "interessanti". Se le fortunate quanto poco consapevoli modelle non vi prenderanno a schiaffoni, potrebbero avere l'onore di apparire su queste stesse pagine, in autunno inoltrato. Verranno selezionate le foto per le seguenti categorie e il presidente della giuria dichiarerà senza tema di smentita i vincitori. Potete partecipare a tutti i "concorsi" o solamente ad alcuni di essi, secondo le vostre preferenze. NB: le foto o qualunque altro tipo di materiale inviato in Redazione, non sarà per nessun motivo restituito. Ecco le categorie in cui è possibile concorrere:

1. SEDERINO FEMMINILE DELL'ESTATE – a cura di Noi Bovas
2. SEDERINO FEMMINILE PIU' ARTISTICO – a cura di Dave
3. SEDERINO FEMMINILE PIU' SFRONTATO – a cura del Paolone
4. SEDERONE FEMMINILE MEGLIO COPRIRLO – a cura del Pastore
5. SEDERINO MASCHILE DELL'ESTATE – a cura del Cestino Redazionale

Vi ricordiamo, a scanso di equivoci, che NON SI VINCE NIENTE, e che l'indirizzo corretto a cui inviare le foto (entro e non oltre il 15 settembre '97), corredate da nome e cognome del fotografo (e possibilmente di numero di telefono della modella, ma solo per i primi tre concorsi NdBovas), è:
BOVABYTE – SEDERINI D'AUTORE
C/O Xenia Edizioni
Casella Postale 853
20121 Milano

ATTENZIONE!!! LEGGERE PRIMA QUI!!!

Una nuova scienza spazzerà via Numerologia e Astrologia

L'ANTROPETOLOGIA

Dimmi che aria fai, e ti dirò chi sei!

Come si sa, Noi Bovas andiamo sempre alla ricerca di qualcosa che sfugga alle limitate menti della massa, così, mentre tutte le riviste del settore (e non) si accingono a preparare gli oroscopi dell'estate, noi abbiamo deciso di fare di più, introducendo tutti i nostri lettori nei meandri e nelle curiosità di una scienza misconosciuta, ma non per questo meno valida dell'astronomia, della medicina, dell'Informatica e dei tarocchi (soprattutto dei tarocchi). Tanto per chiarire la derivazione semantica del termine 'antropetologia', sappiate che deriva da ben tre parole: antropos, etos, e logos. L'antropologia è la scienza che studia gli esseri umani, l'etologia è quella che studia il comportamento animale, l'antropetologia, quale logica fusione delle prime due, si occupa di suddividere la 'bestia umana' in 'generi', detti anche 'variabili petologiche' per l'intrinseca capacità di emettere peti profondamente diversi tra un genere e l'altro. Dite pure quel che volete, ma il truzzo non scorreggerà mai come l'oltranzista cattolica (e diversamente faranno anche la pipì, ma questo è un altro discorso, più antropologico che antropetologico, per non dire anatomico). Le variabili in questione sono dodici, esattamente come i segni zodiacali, tant'è che un ramo dell'antropetologia, detto 'astropetologia' si è preoccupato negli anni scorsi di tracciare linee comuni tra di esse e il solito zodiaco, riuscendo per altro nell'intento. Ovviamente l'accostamento non ha senso univoco, visto che uno 'sfigato', per esempio, può nascere in qualsiasi periodo dell'anno, mentre uno del cancro solo dal 22 giugno al 21 luglio: semplicemente, si sono ricercate in ogni segno dell'oroscopo le tracce più evidenti di ogni singola variabile. Secondo la maggioranza degli antropetologgi (con due 'g', per sedare una lite tra chi sosteneva che fossero '..logi' e '...loghi' NdBovas), le 12 variabili sono nate da un'esplosione iniziale, detta "peto primordiale", le cui tracce sono evidenti ancora oggi. Secondo l'antropetologia, inoltre, è importantissimo determinare l'ubicazione del concepimento, più che la posizione degli astri o l'ora esatta del parto: il fatto che mamma e papà quella sera non avessero niente da vedere in televisione, segnerà la vita di un individuo in maniera molto diversa che non se i due volessero provare l'emozione della lavatrice in centrifuga. In un box a parte, parleremo ovviamente anche di questo.

UN VERO ESPERTO: IL MAGO BALLO

Non potendo noi Bovas competere con le millenarie conoscenze di chi, ereditando l'esperienza di secoli, mangia pane e antropetologia tutti i giorni, abbiamo deciso d'interpellare un vero e proprio esperto di questa portentosa 'scienza occulta', il mitico e unico MAGO BALLO da Vigevano. Il Mago Ballo, famoso astropetologo, si è preoccupato per noi di prevedere l'immediato futuro di ogni singola variabile petologica, riportando per comodità anche il segno zodiacale più 'influente'. Si tratta quindi di un vero e proprio 'oroscopo petologico', che dovrete leggere con un minimo di attenzione. Avrete per esempio notato che le variabili sono autoesplicative: "lo sfigato", "il fighetto", "la quindicenne lasciva", ecc ecc... bene, dovrete fare uno sforzo di obiettività e cercare quale di queste definizioni si addica maggiormente alla vostra persona. So benissimo che non fa piacere sentirsi dare del "bambinetto grasso con le manine pacioccose", e forse è stato questo il motivo principale della scarsa diffusione della scienza, però vi assicuriamo che un po' di modestia d'animo è ben ricambiata da una previsione quanto più azzeccata possibile. Qualora non riusciate a riconoscervi in nessuna delle dodici variabili, potete cercare il vostro segno zodiacale, e leggere la previsione petologica come se fosse un normale oroscopo. In ogni caso, non dimenticatevi di leggere con attenzione le spinte e le coppie petali dell'estate.

Si noti anche che il Mago Ballo parla sempre in terza persona, e quando si cerca di fotografarlo, quasi per magia tutti gli scatti risulteranno sfocati: non è per questioni di otturatore o sensibilità della pellicola, ma per l'aura mistica che lo circonda costantemente, e che non gli permette nemmeno di essere leso dalla luce fiammeggiante di un flash. In uno dei box dovreste vederlo anche mentre partecipa a una nota trasmissione televisiva trasmessa su "Tele Laida Notte", in cui appare anche il numero di telefono per gli spettatori da casa che volessero intervenire...

Dopo tante chiac

LE PREVISIONI PE

Il Mago Ballo illumina i

Il Mago Ballo

La società odierna è sempre stata studiata in molti modi e sotto le più svariate sfaccettature. Il mago Ballo si propone di aggiungere altri studi su di essa, cercando nei comportamenti umani il rapporto sinoidale con gli animali. Ebbene dopo lunghe ricerche, il Mago Ballo è in grado di scoprire le variabili petologiche dovute al peto primordiale, che esistono in ognuno di noi. Noi siamo variabili. Sicuramente riuscirete a identificarvi in uno dei raggruppamenti seguenti, e se il sesso non dovesse collimare col vostro, convertitelo tranquillamente (es: il tamarro > la cozza; il fighetto > la tirata; ecc). Non penserete mica di appartenere ai Bovas, vero?

- LA QUINDICENNE LASCIVA (Vergine):

Quando guarderete un ragazzo negli occhi penserete subito a come sarà a letto, vero? Ebbene, quest'estate passerete molte ore a letto a pensare a tutti i ragazzi che andranno a letto con le vostre amiche. Sono previste spese extra per bambolotti gonfiabili autovibranti, così da attenuare la vostra enorme libido dovuta all'eterna solitudine.....

- IL FIGHETTO (Bilancia):

Per voi quest'estate sarà una vera tragedia. Eggiaggià, andrà di moda lo stile poveraccio... e naturalmente voi sarete i primi a uniformarvi...Vendete (o meglio regalate) i vostri cellulari, gli swatch, gli occhiali firmati, i jeans di marca e magari firmate qualche cambialetta. Così sarete in breve poveri ma... alla moda.

- IL TAMARRO (Scorpione):

Scazzottate, ematomi, coltellate e via di seguito... voi sì che sapete divertirvi! L'estate imminente non sarà nulla di tutto ciò: il forte desiderio di acculturarvi vi farà passare molto tempo a studiare in biblioteca... così "cioè oh minchia!" e "porco diesel" si trasformeranno magicamente nei più fini "che sfortunello" e "acciderbolina". Siate certi che nelle scazzottate autunnali sarete ammirati nella vostra eleganza nel prendere botte... ma quanto vi divertirete!

- IL SACCENTE (Sagittario):

Dato che credete di conoscere ogni cosa, saprete sicuramente come sarà quest'estate, vero?
Ebbene, tutti vi derideranno per le vostre indimenticabili gaffe e per le baggianate che solo voi sapere raccontare, per il resto sarete ignorati... Se siete in grado di predire tutto questo perché non iniziate già da ora a... TACEREEEEE?

- LO SCORFANO (Capricorno):

Sarei molto contento (non esageriamo!) di dirvi che l'estate che sta arrivando sarà per voi qualcosa di stupendo e che i ragazzi vi correranno dietro; fortunatamente basandosi sul Peto Primordiale che è verità, l'Antropetologia non è bugiarda. Come tutte le estati preparatevi a essere isolate e a farvi scoppiare i vostri burgnòn (foruncoli vigevanesi) dagli amici... sarà il loro passatempo preferito (l'unico, che vi riguardi... eheheh).

- IL TRUZZO (Acquario):

"Liberi, liberi, siamo noi..." diceva una canzone del mitico Vasco. Quest'estate sarete così: LIBERI. Liberi dalla ragazza che vi lascerà, ma che voi non sentirete a causa del vostro stereo (TUNZ TUNZ TUNZ TI TUNZ TUNZ LASCIO TUNZ, saranno per voi due rumori come altri), liberi dalla famiglia che vi butterà fuori di casa per l'alto volume con cui sentite "Babe Babe" di Cosciona, liberi dagli amici che per ripicca alla vostra ossessione si faranno metallari convinti. In definitiva un'estate piena di libertà, liberi di restare soli... se è così che volete.

- L'OLTRANZISTA CATTOLICA (Pesci):

Nella prossima estate avrete la sublime possibilità di partecipare a molte conferenze sui disguidi dello sterzo della Chiesa. Sarà un'opportunità fantastica per sfogare le vostre energie spirituali su qualche prete-camionista

chiere, finalmente

ETALI DELL'ESTATE

nostri fochi mesi estivi

che non la pensa come voi... Un'emozione dopo l'altra vi porterà a raggiungere una coscienza religiosa altissima: vi troverete sulla croce o con le stigmate. Che stimolo, che subitanea ispirazione divina! Poi PUFF il sogno finirà e sarete ancora la smantecafava di prima! ARGH!

• L'ESALTATO (Ariete):
Il vostro PC non è all'altezza dei computer della NASA? Che guaio, dovete subito aggiornarvi. Non potete di certo perdervi il Microchip del Tamagochi, che trasformerà il vostro computer in un'enorme pulcino di 100 chili da nutrire, far divertire e pulire dai suoi bisognini. Spenderete tutti i vostri soldi per comprarlo, ma che soddisfazione! Il suo cip è peggio di un allarme, il suo stomaco è come un Silos. Quando poi tornerete a casa dopo essere stati bloccati per ore dal solito ingorgo autostradale lo ritroverete morto sotto un quintale di guano, prodotto per il troppo mangiare che gli avete dato... Allora sì che potrete suicidarvi!

• IL BAMBINETTO GRASSO CON LE MANINE PACIOCCOSE E IMPESTATE DI NUTELLA (Toro):
Anche quest'estate vi vedrà in prima linea nella trincea dei videogiochi... complimenti, sarete davvero abili a giocare a Puzzle Bobble con una mano sola, senza farvi distrarre dal panino di Nutella che atterra ritmicamente nella vostra gola! Sarà un'estate indimenticabile, fatta apposta per rompere le Bubble palle degli altri!

• IL BANFONE (Gemelli):
Quest'estate dovete assolutamente andare all'estero... che so, magari in Spagna; sarà infatti una ghiotta occasione che non potete di certo lasciarvi scappare. Pensate: potrete tornare dalle vacanze e dire a tutti che vi siete collegati su Internet da un locale spagnolo o che avete conosciuto George Michael in tour, oppure... beh saprete sicuramente inventarvi delle balle migliori di queste, ma almeno non potrete essere smascherati dal solito "testimone scomodo" di turno, diventando così i miti della compagnia.

• LO SFIGATO (Cancro):
Voi appartenete a una categoria molto sfortunella. Le tegole vi cadranno in testa; i cani faranno i bisognini sulle vostre gambe; la paperella che usate per fare il bagno sarà affondata da una fucilata del vostro vicino, che, ironia della sorte, voleva beccare il passerotto di turno e che sbadatamente ha pensato che una papera è sempre meglio di un passerotto. Quando una ragazzina quindicenne lasciva vi chiederà "vuoi essere il mio bambolotto gonfiabile?" voi non la sentirete perché il rumore dello scoppio di una bombola del gas della cucina di casa vostra vi distrarrà...

• I BOVAS (Leone):
Che bella quest'estate per Paolone e Dave, un'estate da sgrezzi, bevute, donne e demenziale li allieteranno. Purtroppo dovrete restare lontano dalla redazione, ma forse non vedere il Max per un po' di tempo non vi dispiacerà così tanto, vero? Un po' di riposo è giusto per ognuno di noi, tuttavia per quanto vi riguarda prevedo giornate impegnative. Sveglia all'alba per correre sulla spiaggia, poi una salutare doccia; a mezzogiorno uno spuntino veloce per poi fare una nuotata e giocare a beach volley con gli amici, quindi un po' di sole mentre fate i cruciverba e poi una birra in qualche locale (hei, mago Ballo, dove cavolo sono finite le pischelle che ci avevi promesso??? NdBovas). Giornate impegnatissime e logoranti quindi, peggio che fare i muratori; ma i nostri eroi lotteranno anche per noi, per scrivere quelle quattro s*******e come al solito. Buone vacanze!

LE SPINTE PETALI

Per l'astropetologia il luogo del concepimento è estremamente importante.
Ognuno di noi sa che l'ambiente ci influenza e il luogo del concepimento influenza la nostra vita tanto come i cromosomi, la famiglia e Alberto Castagna. Col concepimento ognuno acquista una carica petale unica che ci aiuta a sopravvivere. Per comodità ho usato proprio l'abbinamento con gli animali per estrapolare lo scopo petale dal luogo del concepimento.

Se siete stati concepiti:

SOTTO LA DOCCIA: avete lo scopo petale dell'anguilla, una capacità di sopravvivenza minima vicino a capodanno (si mangia il capitone) e un'evoluzione petale alquanto sgusciante... viscidi!

IN MACCHINA: avete lo scopo petale del meccanico, una capacità di sopravvivenza minima quando il settore è in crisi e un'evoluzione petale rombante... casinisti!

IN CUCINA: avete lo scopo petale del porco, una capacità di sopravvivenza minima quando siete ben pasciuti e un'evoluzione petale porcheggiante... maiali!

A LETTO: avete lo scopo petale del ghiro, una capacità di sopravvivenza minima fuori dalla tana e un'evoluzione petale sonnambulesca... svegliatevi!

DAVANTI ALLA TV: avete lo scopo petale del presentatore, una capacità di sopravvivenza minima se vi imbattete nei vostri ascoltatori e un'evoluzione petale Castagnesca... licenziatevi!

IN CAMPAGNA: avete lo scopo petale del lombrico, una capacità di sopravvivenza minima fuori dalla terra e un'evoluzione petale strisciante... cercate di capire qual è la testa e qual è il culo!

SULLA SPIAGGIA: avete lo scopo petale del granchio, una capacità di sopravvivenza minima con un burrone alle vostre spalle e un'evoluzione petale retrograda... guardatevi le spalle!

NEL FRIGORIFERO: avete lo scopo petale del ghiacciolo, una capacità di sopravvivenza minima al sole e un'evoluzione petale refrigerante... non andate in calore!

IN REDAZIONE: avete lo scopo petale dei Bovas, una capacità di sopravvivenza minima lontano dal computer e un'evoluzione petale demenziale... non lasciate sto' giornale!

PER VIDEOTEL: avete lo scopo petale del fantasma, una capacità di sopravvivenza minima e basta, perché non esistete! Avete un'evoluzione petale apparente... smaterializzatevi!

IN PISCINA: avete lo scopo petale della sardina, una capacità di sopravvivenza minima in scatola e un'evoluzione petale sotto sale... attenti alla rete!

IN VITRO: avete lo scopo petale della tartaruga, una capacità di sopravvivenza minima quando correte, e un'evoluzione petale lenta... attenzione alle multe per alta velo-

Per voi innamorati!

LE COPPIE PETALI DELL'ESTATE

Come per la più diffusa astrologia, ecco le previsioni per gli 'amori estivi' più azzeccati: se in coppia stanno tanto bene, che s'accoppino, allora!
IL TRUZZO E LA QUINDICENNE LASCIVA:
Questa sarà un'accoppiata vincente. Mentre lui si sentirà libero da solo lei si sentirà libera di lui in compagnia di tanti bei bambolotti gonfiabili.
IL BANFONE E IL SACCENTE:
Quando il Banfone ti dice una bugia tu risponderai sempre: "sì, lo so anch'io". Così facendo la coppia potrà andare avanti perché lui sarà contento della tua stima e tu farai la figura del "che caspita crede di sapere".
L'OLTRANZISTA CATTOLICA E IL FIGHETTO:
Mentre lui cercherà di diventare come il poverello d'Assisi tu ti sentirai già santa e magari accetterai volentieri tutti i regali di marca che ti farà, a lui tanto non servono più: segue la moda povera.
I BOVAS, L'ESALTATA E IL BAMBINETTO GRASSO CON LE MANINE APPICCICOSE E UNTE DI NUTELLA:
Quando lei perderà il pulcione nel guano loro saranno pronti a sostituirlo coi loro aquilotti, e lei inviterà il Bambinetto grasso a giocare col suo nuovo computer: il TamaBovas... ehehe (alla faccia dei doppi sensi che ti avevamo detto di evitare! Qui hai messo un 'senso unico'!!! NdBovas).

Col fragore di cinquanta trombe che squillano (o cinquanta squillo che trombano?), rieccomi a voi, cari i miei bravi lettori; passato bene il mese passato? O forse il mese passato non lo avete passato poi così bene perché la passata di pomodoro della settimana passata vi ha fatto appassire? Tutto ciò in definitiva non ha molta importanza: quello che invece veramente importa è che siate ancora in grado di muovere gli occhi quel tanto che basta per seguire quello che scrivo. E ora vi mando a (sempre a pensare male)... lla solita rassegna dei giochi per console, ma prima riflettete sul carisma di questa banfata molto vecchia (me la devo ancora inventare): "Ma 'o sai come me chiameno? Er Cipolla...". "E perché?". "Pecché se te pio te faccio piagne..." (la vicinanza col Du'Spaghi comincia a farsi sentire)

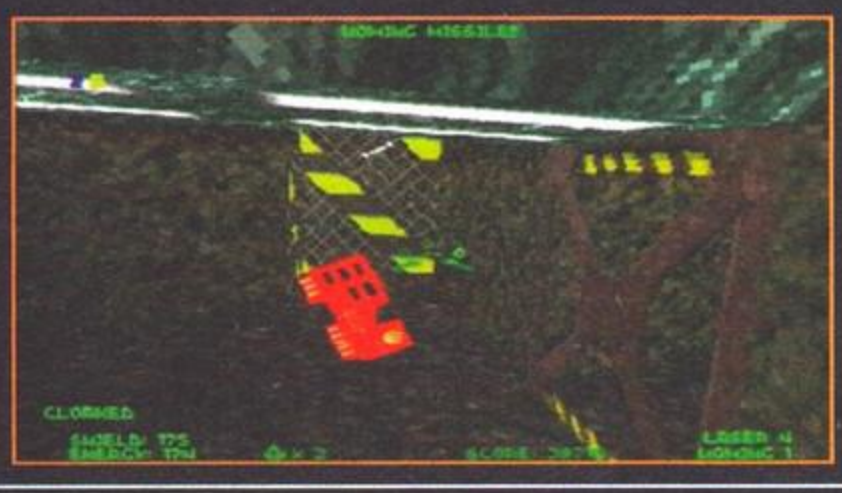
Raffo

SWAGMAN per PS-X

Prendete un bambinotto un po' scemotto, prendete la sua sorellina un po' cretina (cretina non si può dire? Vabbè, se vi scandalizzate sostituitelo con birichina), e poi prendete un PlayStation dai mille colori.
A questo punto avete tutto quello che vi serve (a parte il gioco, ma pazienza) per giocare a Swagman, un arcade adventure isometrico molto carino, ma a tratti mostruosamente difficile.
Il vostro scopo è dapprima quello di salvare la vostra sorellina, che è stata rimpicciolita e successivamente ingabbiata per essere mangiata con la polenta taragna; successivamente, dovrete guidare entrambi i fratelli dementi verso il tipo che ha fatto il gran macello. Il gioco è bello, compratelo anche se non avete il PlayStation.

DESCENT 2 per PS-X

Aoh, a Duspa, com'è 'sto gioco?. "Uhm, 'nsomma, disciamo che è Descent!". Bravo Duspa, sei simpatico quasi come lo scarafaggio che vaga per la tua sala.
Comunque tutti conoscete Descent, giusto? Perfetto, Descent 2, dopo essere passato per PC (anche se sono stati in pochi ad accorgersene), sbarca sul Play, e devo dire che poteva essere decisamente migliore: prima di tutto le texture sono mal disegnate e ricche di particolari come un gelato ai mirtilli senza quelle schifezze nerastre che sembrano mirtilli, ma che in realtà sono sassolini molli; in secondo luogo, l'uso del joypad non mi sembra propriamente adatto a un gioco come questo: la cosa migliore, infatti, sarebbe un mouse, ma questa insolita periferica per PlayStation l'avranno comprata in tre in tutt'Italia se va bene (e uno l'abbiamo noi), e sinceramente non credo che questo gioco meriti tanto da giustificare pure la spesa del topastro per essere giocato... Diciamo allora che se proprio non potete vivere senza Descent, compratelo, ma abituatevi a utilizzarlo col joypad e coi soldi risparmiati compratevi V-Rally.



TENKA per PS-X

Perché Big Jim quando esce dal bagno è sempre contento? Perché si è fatto la Barbie... Ah, ah, ah, ma sono troppo simpatico! Ad ogni modo, prima che mi giunga qualche insulto, vi distrarrò con Tenka, il gioco più bello che mi sia mai capitato di vedere (non è vero niente), e che in redazione ha lasciato tutti a bocca aperta (palla colossale). A parte tutto, il genere è quello sempre verde "alla Doom" (o sarebbe meglio dire Quake), che ormai conoscono anche i Tamagotchi focomelici: tecnicamente, invece, è sicuramente il miglior sparatutto in soggettiva per la scatoletta Sony.

EPIDEMIC per PS-X

Bene, e così io non saprei parlare bene l'inglese, eh? E allora mi faccio tutto questo box in lingua anglosassone, così dimostrerò a tutti le mie innate doti linguistiche.
OK, this game is a clon of Doom: big novity, eh? Beh, in effect was more time che don't see un game com this. No, I have fat the battut (ah, ah, ah): in reality ne escon a bizzef for PS-X in the ultimate period, but was for enfatyzzar the article.

The bel is thereafter than I don't sach minymament quel than sto a said.
But this game va take or no? Uhm, if you are very appassionate direy of yes, in another case, direy of no... simplex.
For me the world is veri bel, but the important is bring the umbrell!

RALLY CROSS per PS-X

Cioè, no, è troppo bbello 'sto gioco per la Pleistescion, no, cioè, m'ha strippato una cifra, no, perché, cioè, è forte. Poi le macchine si ribbaltano dibbrutto e te le devi rimettere a posto te, no, cioè, è una figata. La grafica, poi, cioè, non so come dire, è colorata, ma tanto; poi le musiche, no, cioè, quelle non sono colorate, ma ti fanno sentire come se stai dentro al gioco virtuale... troppo forte, sì.
Poi, il bello è che ti diverti, ma secondo me nella realtà non è così facile ribbaltarsi, no, cioè, io col Garelli sono andato dritto una volta sola, ma piove-va e il mio cuore si strugge-va, ma non mi sono mica scassato tanto... In effetti però poi il Garelli me lo sono dovuto tirare su da solo.
Comunque le macchine, no, cioè, appena cominci sono poche, ma poi, no, cioè, quando cominci a diventare bravo, ne saltano fuori altre, e le puoi pure guidare.
No, cioè, ma avete visto che con il ciddì, puoi anche vederti a te, no, cioè, sono bbello.

WAR GODS per PS-X

Attenzione attenzione, Mortal Kombat arriva anche in versione poligonale, ma sotto mentite (hai successo con le donne) spoglie; il suo nome, infatti, non è più Mortal Kombat, ma bensì War Gods. Che cambiamento, eh? In effetti le differenze tra la vecchia versione bidimensionale e questa poligonale si fermano solo all'estetica; anzi, questo War Gods mi è sembrato nel complesso meno divertente: in fondo ci sono meno personaggi e, anche se si può usufruire di un parziale 3D per spostarsi in profondità nell'area di gioco, non è riuscito a convincermi più di tanto.

Gli amanti di MK, comunque, potrebbero trovarlo un buon prodotto, ma mi sa che se le farfalle vivono un giorno solo, un motivo ci sarà.

ACTUA SOCCER CLUB EDITION per SATURN

"Embè, e perché Raffo hai piazzato 'sto Actua Soccer, che in fondo non è un gran gioco?". Ma come perché, è ovvio, per avere l'occasione di citare la grande Udinese che si è qualificata per la Coppa Uefa: ma ci rendiamo conto dell'avvenimento? Io ancora adesso, al solo pensiero, faccio fatica a trattenere le lacrime.

Ad ogni modo, Actua Soccer Club Edition è leggermente peggiore della versione PC, ma di sicuro non è il peggior gioco di calcio per Saturn; mettiamola così: se volete dilettarvi con il campionato inglese e con un discreto gioco di calcio, prendetelo in considerazione. Se invece non ve ne frega niente di giocare con Vialli e compagni, senza ombra di dubbio sul mercato (fruttaaa! Verdura!!!) sono disponibili titolo più attraenti.

ABE'S ODDYSEE per PS-X

Ma basta con questa volgarità dilagante, con i doppi sensi che si leggono da tutte le parti: insomma, ce la faccio anch'io a dire che da sdraiato sono più alto, ma mi sembra inutile, fuori luogo e soprattutto fuorviante. Noi siamo una rivista seria, letta da persone serie e che non hanno voglia di stare a leggere facezie come accade in altre riviste del settore (prima fra tutte "Corna Vissute" e "Guarda qua! Ullallà").

Da oggi ci penserò io a censurare tutte le parolacce che compariranno su TGM e, anzi, sarò inflessibile quando leggerò veri e propri insulti all'intelligenza umana come Fabio Simonetti o NKZ.

Ma parliamo un po' di Abe's ecc., che potrebbe rivelarsi come uno dei prodotti più intelligenti e rilevanti degli ultimi tempi: la struttura di gioco mi ha ricordato molto il vecchio Flashback (seguito dello stupendo Another World della apparentemente defunta Delphine Software); voi impersonate un essere molto strano e particolare, ma dopo un attenta analisi sono giunto alla conclusione che è veramente brutto e che emette dei versi indefinibili (ma sgradevoli)... Una cosa che se si incontra per strada, insomma, che non si sa da che parte bisogna guardarla. Ebbene, voi siete questo essere, e io già mi indispongo.

Ad ogni modo il gioco sembra veramente una gallata notevole, pieno di enigmi e di azione, di azione e di enigmi... Ho la pelle d'oca (sarà per il paté che mi sono spalmato sulle braccia 'stamane).

NIGHTMARE CREATURES per PS-X

Una volta tanto voglio essere onesto con voi: io questo gioco non l'ho mai visto, non so chi l'ha recensito e non so nemmeno dove andare a recuperare l'articolo. Oddio, dalle foto sembrerebbe una sorta di Alone in the Dark un po' più splatter, ma potrebbe anche essere un platform tremendamente innovativo.

Facciamo una cosa: voi vi andate a comprare Consolemania e vi leggete l'articolo su questo gioco, poi chissà, magari potrebbe cambiarvi il modo di vivere, potrebbe rivoluzionare la vostra esistenza ed entro un mese potreste diventare dei monaci tibetani... In caso contrario, avrete speso seimila lire per niente: ecchessaràmmai!

SHINING THE HOLY ARK per PS-X

Che bello, che bello, un RPG in soggettiva; veramente, è il genere di giochi che apprezzo di più: diciamo che lo preferisco addirittura alla Nutella con le acciughe (anche se la lotta è dura).

A parte gli scherzi, non credo di aver mai giocato seriamente a un RPG; se vi piace il genere (e mi sono giunte voci che a voi lettori di TGM il genere piace), guardate le foto e dite: "Ohhhh, che bello". Se invece il genere non vi piace dite: "Ohhhh, non me ne frega niente!"; comunque la pensiate, il fatto è che se avete solo un PC non ci potrete mai giocare, quindi non vi dico nemmeno se è bello o brutto... Esiste.

ACE COMBAT 2

I simulatori di volo non li ho mai potuti soffrire: sarà perché non sono mai riuscito a decollare, ma sta di fatto che preferisco di gran lunga le avventure (il che è tutto dire). Questo Ace Combat 2, però, ha qualcosa in più: diciamo che è più adatto a un pubblico da console; quindi, non c'è bisogno di decollare perché decolla da solo, non c'è bisogno di sparare perché spara da solo e soprattutto non c'è bisogno di morire perché muore da solo... Insomma, fa tutto lui, a parte essere comprato, perché per farlo i soldi dovrete sborsarli voi, ma a parte tutto potrebbero essere veramente ben spesi.

Ad ogni modo, visto che Ace Combat 2 l'ho perso, è slittato al mese di Settembre: quindi su TGM sono riuscito a mettere un gioco molto prima di Consolemania... Lo ammetto, per fare questo "sgamo" il gioco l'ho nascosto di proposito, ma non ditelo ad Alex.

THE Music machine

ELVIS PRESLEY - THE 20th ANNIVERSARY CAMPAIGN

In occasione del 20° anniversario della scomparsa del mitico Elvis, la sua casa discografica ha deciso di approntare una serie di iniziative atte a celebrare degnamente questo grande e indimenticabile artista (ben 111 dischi d'oro al suo attivo !). Nel corso dell'anno infatti saranno resi disponibili vari cofanetti ed album, alcuni in edizione limitata, tutti rimasterizzati in digitale e corredati da foto inedite. Ma parliamone più dettagliatamente.

G.I. BLUES (RCA/BMG) - Colonna Sonora

Nel 1960, congedatosi dall'esercito americano dopo due anni di quasi totale inattività artistica, Elvis decise di puntare sul cinema : una scelta felice la sua, che lo portò a girare ben 27 film in 9 anni. "G.I. Blues" fu la prima pellicola interpretata da Elvis dopo il suo ritorno alla vita civile e la relativa colonna sonora fu un successo, vendendo solo negli Usa oltre un milione di copie e raggiungendo il 1° posto in classifica. Oggi quello stesso album viene riproposto con l'aggiunta di brani inediti e foto originali, il tutto in una nuova versione da collezione che farà la felicità dei fan.

BLUE HAWAII (RCA/BMG) - Colonna Sonora

Un altro film di grande successo interpretato da Elvis fu "Blue Hawaii" la cui colonna sonora conteneva due singoli "di platino" : "Rock A Hula Baby", che fu primo nelle classifiche di tutto il mondo nel 1961, e "Can't Help Falling In Love", che oltre ad essere divenuto un dei pezzi più amati, fu scelto da Presley negli anni '70 per concludere ogni suo concerto. Anche in questo CD "rinnovato" potrete trovare curiosità, immagini e soprattutto tante ottime canzoni che hanno fatto la storia della musica, ma con la qualità audio dei nostri giorni.

PLATINUM - A LIFE IN MUSIC (RCA/BMG)

Il 14 Luglio, verrà pubblicato l'attesissimo cofanetto composto da 4 spettacolari CD (100 brani di cui 77 inediti !) che non dovete assolutamente lasciarvi sfuggire. In essi troverete infatti, oltre a pezzi classici e indimenticabili, anche demo, molte registrazioni private realizzate con amici o durante prove di concerti, nuove versioni, brani presentati nel corso di partecipazioni a show televisivi, oltre a un libretto ricco di aneddoti e foto mai viste. L'archivista ufficiale di Graceland infatti ha avuto la fortuna di scoprire tra i file del padre di Presley, ben 40 nastri di materiale mai reso pubblico... sino ad ora naturalmente.

Oggi cotanta meraviglia è a disposizione di tutti, ma attenzione: a partire dal 7 Dicembre entrerà in vigore il divieto tassativo di ristampa ! Si tratta perciò di una vera chicca, un'occasione che non si ripeterà. Cosa state aspettando ?

E per concludere eccovi l'indirizzo del Fan Club Ufficiale in Italia : *ELVIS PRESLEY CLUB OF ITALY - Piazza Cirene 10/A - 10151 Torino Tel/Fax 011/610209 HTTP ://OURWORLD.COMPUSERVE.COM/HOMEPAGES/ELVIS4ITALY*

Roberta Zampieri

DALLA SPAGNA, CON AMORE!

GIPSY PASSION ORCHESTRA - JOAQUIN CORTES (EMI)

Dopo tante contraffazioni di dubbio gusto e per la gioia di tutti coloro cui batte in petto un cuore gitano, è finalmente arrivato questo bel disco della EMI (grazie, anzi, gracias!) che benchè sia stato pensato per il grande pubblico (e cioè con presentazioni e traduzioni dei titoli in inglese, di cui gli *aficionados* non necessitano), ci regala dieci brani che la band di *Pasiòn Gitana* ha raccolto per celebrare la sua stella, Joaquin Cortés. Il celebre *bailarin* (vocabolo che sta a significare che, a differenza del tradizionale *bailaor*, si è formato in accademia) ha il merito di aver dato un notevole impulso alla diffusione del flamenco a livello mondiale, anche se i puristi non apprezzano troppi modernismi. Cortés, però, con il suo grande talento e il suo grande fascino si fa perdonare e questo album aiuta quanti hanno avuto la fortuna (ma anche la disponibilità economica) di vederlo dal vivo, a rievocare tra le mura domestiche le suggestioni dello spettacolo, che è in vendita anche in videocassetta... ma non è la stessa cosa! I brani sono tutti da ascoltare, e io vi consiglio i miei preferiti: *Que va "pa Cai"* (Andando a Cadice) e *El querer que te tengo* (L'amore che provo per te).

FEDERICO GARCIA LORCA E LA ARGENTINITA CANZONIERE SPAGNOLO (Red Edizioni)

Un altro gracias va alla casa editrice comasca Red che ha inserito nella collana "Altri Suoni" questa raccolta di canzoni tradizionali spagnole che il grande poeta Federico Garcia Lorca arrangiò e incise, accompagnando al pianoforte la *bailaora* e *cantaora* flamenca La Argentinita, perchè questo prezioso patrimonio che andava scomparendo già nel 1931 non andasse perduto. Ci troviamo brani di festa come le *Sevillanas del siglo XVIII* (Sivigliane del 18° secolo) o *Las tres hojas* (Le tre foglie), ma anche pezzi che assunsero un significato politico, diventando un incitamento a continuare la lotta contro il franchismo, come *Anda jaleo* (scusate, ma è intraducibile!) e *Los cuatro muleros* (I quattro mulattieri). Gli ultimi due motivi, *Sones de Asturias* (Suoni di Asturia) e *Aires de Castilla* (Arie di Castiglia), sono stati registrati solo da La Argentinita con l'accompagnamento di un'orchestra. Il cd è corredato da un libretto che spiega la musica popolare spagnola, la vita dei due artisti, che cos'è il duende e riporta anche tutti i testi in originale con la traduzione a fronte. Il tutto costa solo 29.900 lire. Viva Sevilla!

Cristiana

SPAZIO ITALIA

ZONA- ZONA (Omar Gru Sound)

Roboante esordio sulla lunga distanza per i Zona di Vigevano, che dopo alcuni anni di gavetta trascorsi a dividere il palco con alcuni dei più grossi nomi dell'hardcore internazionale, dai Madball agli SNFU ai leggendari Integrity, debuttano su CD con un album omonimo. E lo fanno peraltro in grande stile, realizzando un prodotto estremamente professionale, a partire dall'impianto grafico della copertina per finire con l'estrema cura dei suoni, potenti, puliti e devastanti come si conviene ad un gruppo che del crossover fra l'heavy metal meno annacquato e certo hardcore di stile east coast fa la propria bandiera. Tredici tracce di veemente rock estremo, molto guitar-oriented, e con un cantato che di italiano mantiene soltanto la componente semantica, dato che certe linee convulse e crude richiamano direttamente modelli d'oltreoceano. Se il riferimento a mostri sacri come Biohazard appare quasi scontato in alcuni passaggi, va anche detto che altrove gli Zona riescono a risolvere la materia con un piglio decisamente più personale ed originale, che riesce a connotare la loro proposta come non esclusivamente derivativa. Per quanto riguarda i brani più interessanti, potremmo citare quasi a caso, visto che il livello qualitativo dell'album non presenta grosse cadute di tono: nel mucchio comunque spiccano "Il Pasto Nudo", "Ciò che non distrugge" e "TDS", che sintetizzano al meglio uno stile impostato più sulla pesantezza del suono che sulla velocità, come del resto impone il "new style". Da segnalare l'inclusione di una pregevole traccia multimediale doppia piattaforma, curata da Paolo Meduri, un luminare del settore, che ha saputo rendere in maniera efficacissima tutti gli incubi che popolano i brani della band vigevanese.

Paolo Piccini

AA.VV. - TU CHIAMALE SE VUOI... EMOZIONI (RCA/BMG)

E come cita il sottotitolo: "Battisti cantato dagli altri". Ebbene sì, perché anche questa volta a interpretare Battisti ci hanno pensano i suoi illustri colleghi. La BMG presenta infatti un doppio CD con ben quaranta brani, più o meno famosi, incisi nel corso dell'ultimo trentennio e cantati da personaggi del calibro di Giorgia, Gianni Morandi, Mia Martini, Marcella, Loredana Bertè, Ornella Vanoni., Patty Pravo e procedendo ancora a ritroso nel tempo da I Camaleonti, I Profeti, Dik Dik, ed Equipe 84. "Pensieri e Parole", "Nessun Dolore", "Ancora Tu", "I Giardini di Marzo", "Prendi fra le Mani la Testa", "Eppur mi Son Scordato di Te", "Amore Caro, Amore Bello", "Io Vivrò Senza Te", "Emozioni", "Io Vorrei, Non Vorrei, Ma se Vuoi", "Amarsi un po'", "Fiori Rosa Fiori di Pesco" sono motivi sufficienti per indurvi all'acquisto ? Io credo di sì...

Roberta Zampieri

SPECIALE COMPILATION

AA.VV. - MIXION IMPOSSIBLE (EMI)

Ma quanto è bella questa compilation ! "Mixion Impossible" infatti contiene pezzi davvero entusiasmanti che ci hanno fatto ballare la scorsa primavera e che a distanza di qualche mese ancora ci fa piacere ascoltare ("Your Woman" dei White Town, "Remember Me" dei Blue Boy, "Fallin' In & Out of Love" di Bob Marley, "Old Before I Die" di Robbie Williams, "Beautiful Ones" dei Suede , "We Have All The Time in The World" dei Fun Lovin'Criminals, "Come On Everybody" degli US3 e tanto altro ancora). Riunire tutte queste hit in un solo CD non è stata certamente una "missione impossibile" e il successo della raccolta è garantito che si protrarrà anche questa estate. Consigliato agli "onnivori" della musica e a chiunque voglia trascorrere un'oretta di totale spensieratezza sonora.

Roberta Zampieri

AA. VV. – EUROPEAN CLUB CHARTS E.C.C. BY UMD (Dig It Int.l)

Ecco finalmente una buona compilation con cui trastullarsi sotto il sole estivo, particolarmente consigliata se ambite a catturare apprezzabili donzelle. Potete infatti inserirlo nello stereo e far godere alla "fauna estiva" le sue sonorità prog-commerciali : brani di grande successo quali "Time Goes By" di Charlie Dorem, "Many Times" di Pavesi Sound e "Leo Leo" di Indo Aminata riusciranno sicuramente ad attirare l'attenzione di fanciulle dalla mente progressiva ! I più melanconici e sensibili potranno avere la possibilità di passare momenti di sano relax con "No Access" di Hondy e "Love Will Be On Your Side" della famosa principessa mandingo, brani che si assaporano particolarmente bene se in riva al mare gustando i colori di un fantastico tramonto. Compratelo.

P.S. Se per caso vi dovesse capitare di riuscire a rimorchiare solo personaggi a voi poco graditi, le cose sono due: o siete particolarmente jellati, o il vostro fascino necessita di una revisione.

Max "Fanicutùn" Allegritti

TGM IN DISCOTECA

Partiamo questo mese con il segnalarvi l'ultimo album di **The Destroyer**, intitolato "Total Hate", qualcosa di terribilmente cattivo. Ormai lo stile di questo ragazzotto di Enna lo conosciamo tuti, quindi evito di dilungarmi troppo per passare al debutto di **Kaos** con "Fuck is Right": grezzo, rude e violento, inasprito ancor di più da ritornelli ossessionanti a da campionamenti al limite dell'apprezzabile, pecca di scarsa maturità artistica da parte di questo volenteroso personaggio. The Destroyer ha pensato bene di creare una nuova etichetta nominata Head-Fuck Records: nome poetico a parte, il disco che ho avuto modo ascoltare si discosta completamente dallo stile tipico di questo intraprendente giovane : particolarmente assurda la traccia "The Crasher's Bassdrum", 4 minuti circa di soli martelli gabber. L'Italian Steel ci propone "Drop The Old School Beat" by **Max E-Crew**, un vinile di sano e puro hardcore moderato dalle sonorità pulite e molto ballabili. Mi è piaciuto. Mi piace un po' meno invece l'afa che opprime Milano da qualche tempo : beh, per questo mese è tutto, vado a mettermi nel frigorifero, tranquillo in compagnia dei naselli surgelati. Buone vacanze a tutti!!!

Massimo "El Fanicutùn" Allegritti

Il periodo estivo è sempre ricco di novità dal punto discografico e soprattutto per quanto riguarda la musica commerciale le uscite sono innumerevoli. Prevedere in anticipo quale sarà il "tormentone" dell'estate è praticamente impossibile tuttavia ci sono già sul mercato dei brani che hanno tutte le carte in regola per poterlo diventare. Partiamo con il nuovo singolo di **Alexia** che, dopo il successo di "Summer Is Crazy", si ripropone con "Uh La la la", un pezzo decisamente orecchiabile ; **Gala** insiste con "Let Boy Cry" ma nella versione più "veloce" (Cellular Mix) mentre **Double You** con "Somebody" torna sulla scena musicale rifacendosi alle sonorità tipiche di Robert Miles. La sinora sconosciuta **Simone Jay** con "Wanna B Like a Man" è candidata alle prime posizioni delle classifiche di vendita e di gradimento grazie alla sua canzone originale e di facile presa. Dagli stessi produttori di BlackWood arriva **Chase** con "Obsession", un brano tutt'altro che banale e che sicuramente ci accompagnerà fino a settembre. Dopo "Ride on the Rhythm" e "My Love For You" la brava cantante americana **Blackwood** giunge al traguardo del suo primo album - "I Am" - che oltre a contenere i due fortunati singoli, presenta numerosi pezzi sicuramente destinati a bissare il successo dei precedenti. **Alex Party** torna sulla scena con "Simple Things" che richiama alla mente la hit dell'estate del '95 "Wrap Me Up". Eccellente "Kaleidoscope Skies" di **Jam & Spoon** che si ripresentano dopo due anni di silenzio con una canzone in grado di ripercorrere la strada di "Right in the Night", "Find Me" ed "Angel". Molto simile al precedente, ma comunque carino, il nuovo singolo dei **Datura** "The Sign" soprattutto nella versione remixata da Fargetta. **D.J. Dado** con "Coming Back", il suo nuovo lavoro, cambia un po' direzione, passando da brani prettamente dream a pezzi che, come questo, sono decisamente più commerciali. **Molella & Phil Jay**, propongono l'interessante "It's a Real World", mentre il nuovo di **Regina** "Day by Day" è convincente anche se ricorda un po' troppo la celebre "Baby I'm Yours" dei 49Ers. Vi segnalo in conclusione il nuovo singolo di **Ondina** previsto per l'inizio del periodo estivo. Buon divertimento a tutti!

Lorenzo Nutini

LE RECENSIONI

MICHAEL JACKSON – BLOOD ON THE DANCE FLOOR (Epic)

Finalmente è arrivato, poco prima del suo attesissimo concerto a Milano, anche qui da noi , il cd di Michael Jackson, "Blood On The Dance Floor". Effettivamente parlare di un intero album nuovo non è corretto: le canzoni inedite sono infatti solamente cinque, ovvero la conosciutissima title track, "Morphine" (brano molto duro e ritmato, in stile heavy – per quanto lo possa essere Michael Jackson – con un curioso intervallo musicale piuttosto dolce), "Superfly Sister" (tipico MJ sound degli ultimi anni, con ritmi sintetici e ipnotici, voce sincopata e ritornelli facilmente riconoscibili), "Ghosts" (tratto dalla colonna sonora dell'omonimo film) e "Is It Scary" (anch'esso individuabile come un pezzo di Michael Jackson, anche grazie al largo uso fatto di campionature della voce). I brani restanti (altri otto, per un totale di tredici, che portano la durata del CD alla bellezza di settantasei minuti – ok, settantacinque minuti e quarantasette secondi), sono mixaggi effettuati da alcune delle personalità del campo: Jimmy Jam, Terry Lewis, Refugee Camp (ho trovato carino il loro remix di "2 Bad") e altri. Che dire? I pezzi nuovi sono piacevoli, anche se a mio avviso ad alcuni bisogna abituarcisi (mi è del resto successa la stessa cosa con "Dangerous", a suo tempo), ma forse sono un po' pochi per giustificare l'uscita di un nuovo album, anche se l'apporto musicale delle versioni remixate delle canzoni tratte da "History" (Scream, Money, 2 Bad, Stranger in Moscow, This Time Around, Earth Song, You Are Not Alone e History) non è decisamente da trascurare, anzi. Un buon prodotto, ma uno che forse solo i peraltro moltissimi fan di Michael Jackson possono sentirsi motivati ad acquistare.

Alex Rossetto

PAUL McCARTNEY - FLAMING PIE (EMI)

Molti anni fa John Lennon dichiarò che l'unica canzone che McCartney avesse mai scritto era "Yesterday"... Oggi il bravo Paul, a trent'anni da "Sgt. Pepper's", si ricorda delle origini e ci regala questo disco davvero ricco, a cominciare dal packaging: il libretto è di quelli belli spessi e dedica una pagina ad ognuna delle quattordici canzoni, spiegando con un commento l'origine del pezzo e le emozioni che frullavano nell'animo dell'artista al momento della composizione. Dire in due righe cosa c'è in questo CD è impossibile: c'è Paul, ci sono i Beatles, c'è l'energia del fire rock e del blues, c'è l'amore per la musica e per la vita, c'è l'atmosfera rilassante e festosa di "The Song We Were Singing", c'è la malinconia di "Somedays" e la gioia di "Flaming Pie". Ci sono anche pezzi strani come "Calico Skies" in cui Paul McCartney ci ricorda di essere un ottimo musicista (a proposito, è impressionante il numero di strumenti che l'ex Beatles suona - egregiamente - in questo album !). Rimane il fatto che nonostante ogni evoluzione i Beatles sono ancora lì dietro l'angolo come per dire "vai Paul, noi siamo qui!". Ricordo infine la partecipazione a quest'opera di Steve Miller, il leggendario chitarrista, dopodiché vi consiglio l'acquisto (magari se paga papà è meglio, sono sicuro che piacerà anche a lui!).

ME

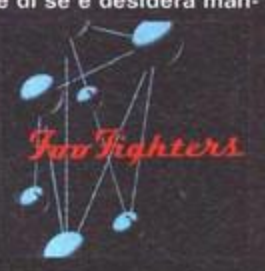
RADIOHEAD - OK COMPUTER (Parlophone /EMI)

Con un titolo così (peraltro bruttissimo) il terzo disco dei Radiohead non sfigura certo su questa rivista ! A dire il vero, questo nuovo lavoro degli autori di "Pablo Honey" e "The Bends" non potrebbe sfigurare da nessuna parte, grazie all'incredibile suono, alla sinuosità dell'insieme e al fascino delle atmosfere che diventano quasi palpabili nelle dodici tracce più "dolenti" che si siano mai sentite. Nonostante un'"impostazione rock" e un ottimismo di fondo (almeno questo quello che sostengono i Radiohead) questo "OK Computer", specialmente nelle tracce "Paranoid Android" (un capolavoro!) e "Let Down", trasuda una strana malinconia positiva che risulta quasi "catartica": una specie di meccanismo del "mors tua vita mea", che risolleva all'istante. Devo essere sincero: a parte questo "OK Computer" non ho mai ascoltato nulla dei Radiohead ma se il resto della loro produzione anche lontanamente simile a questo CD, penso proprio che andrà a ripescare i due album precedenti.

MA

FOO FIGHTERS - THE COLOUR AND THE SHAPE (Roswell Records)

Secondo album all'attivo per la band di Dave Grohl (ex batterista Nirvana), che nonostante le intenzioni di allontanarsi definitivamente dal grunge di Seattle, rimane ancora saldamente legato all'immagine del compianto Kurt Cobain. I Foo Fighters nascono nel 1995: il loro debutto arriva dopo la morte di Kurt con un disco interamente ideato da Grohl, un misto tra grunge e testi privi di senso. Questo nuovo lavoro è sicuramente frutto di maggiori riflessioni, della voglia di andare avanti. Anche questa volta i testi non dicono molto, Dave non ama parlare di sé e desidera mantenere questo stile nonsense. La nuova esperienza musicale si apre allora con "Doll": la voce dal megafono sussurra un motivetto, poi entra la chitarra acustica e nelle rimembranze soundgardeniane ecco la batteria che accompagna l'ultimo giro. Ma dopo questo minuto e poco più, arriva "Monkey Wrench" con una cattiveria che sfiora il punk, e poi c'è "Hey. Johnny Park!" con un attacco hard rock energetico intrecciato ad un giro tranquillo che non può non evocare lo stile di Cobain. E la musica continua, a volte ci trasporta in spazi nuovi, talvolta ritorna ai Nirvana, come fosse attirata da una calamita nostalgica, poi si arrabbia e torna sui suoi passi toccando generi diversi: si va dal riff '80 di "My Poor Brain" al misto soft-punk di "Up In Arms", alla ninna nanna "February Stars", alla filastrocca grunge "New Way Home". Se anche voi sentite la forza di quella calamita ma ambite e nuovi orizzonti questo è il vostro disco.



ME

THE BRAND NEW HEAVIES - SHELTER (BIEM/MCPS)

Settimo disco all'attivo per questa giovane formazione inglese che pubblicò l'ultimo lavoro ancora due anni addietro. I BNH vanno forte negli USA e nel loro paese e così, tra un successo e l'altro, i quattro artisti sono arrivati fino a questo nuovo CD intitolato "Shelter". Musica funky jazz, ancora una volta, per tredici brani che giocano con il soul e la musica dance. Ecco quindi "Sometimes", pezzo orecchiabile e coinvolgente, e ancora "Shelter" e "Once It Twice Enough", uniche track in cui la brava Siedah non canta ma lascia spazio ad una voce metallica piacevolmente ossessiva nella prima, e ad un sax solista nella seconda. Nel complesso si tratta di un album rilassante che a tratti fa venir voglia di ballare. Se vi piace il genere non vi deluderà. Se però decidete di accostarvi per la prima volta a questa musica, il mio consiglio è di volare alto e scegliere i grandi nomi: i "vecchi" suonano meglio, non c'è nulla da fare...

ME

BRAZILIAN LOVE AFFAIR – DILENE (Dig It Int.l)

Torna a distanza di un anno una delle mie cantanti preferite con un album che ne evidenzia definitivamente le capacità artistiche. Intitolato con il nome natio dell'artista brasiliana, comprende 15 brani dalle sonorità che spaziano dal raggae di "Mama Africa" al soul di "Let's Get Together", passando per il R&B di "I Wanna be Yours". Si tratta di un ottimo lavoro per questa bellissima ragazza dalla voce suadente che aveva già mostrato con "Uma Brasileira" di aver le qualità per poter accedere ai vertici della musica internazionale. Molto apprezzabili brani come "A deusa do mar" e fantastico il duetto con Tony di Bart in "Love You Right", molto profondo e eccellentemente arrangiato, come tutta l'intera produzione. Da segnalare inoltre la cover di un brano di Sade, "Sweetest Taboo" ("Doce Taboo"), la riproposta del celebre pezzo di Battisti "Con il nastro rosa" e la nuova versione di "Natureza Humana", già di Michael Jackson. Se vi piace la buona musica, se siete innamorati o se semplicemente siete appassionati di melodie brasiliane, dovete per forza acquistare questo stupendo CD.

Massimo Allegritti

GARRY CHRISTIAN - YOUR COOL MYSTERY (East West)

Dieci anni fa usciva il primo disco dei Christians, gruppo di Liverpool che fin dagli esordi collezionò una serie di successi nelle hit parade, riscuotendo consensi un po' ovunque. Dopo tre album il leader del gruppo, il signor Garry Christian, decise di lasciare la band per tentare la sorte da solista. "Your Cool Mystery", l'album di debutto, contiene dieci brani dalle chiare influenze R&B in cui la voce spazia in un panorama di suoni piuttosto eterogeneo. In "Cry" un gruppo di archi annunciano un blues sostenuto e filtrato dall'anima pop soul del cantante. In "Caged Bird" un gioco di voci sovrapposte è introdotto da un movimento elettronico che ricorda la dance più nuova: poi Garry canta da solista e si getta in un ritornello orecchiabile (forse troppo) a sua volta richiamato sull'attenti dalla ripresa dell'intro psichedelica. Un lavoro interessante, ricco e ben arrangiato. Unico difetto, imputabile però all'intero panorama relativo a questo genere, è l'eccessiva perfezione dei suoni, che se da un lato lascia spazio alla grazia delle doti vocali degli artisti, dall'altro conferisce all'atmosfera generale dei dischi un alone di perfetta leggerezza musicale. Lanciatevi di più, suonate di più!

ME

SPAZIO LIVE

GODS OF METAL '97 - 7/6/97
Palavobis (MI)

Finalmente l'Italia, dopo 5 lunghi anni (dall'ultimo Monsters of Rock, tanto per capirci), ha avuto il suo festival metal e gli undicimila spettatori spero abbiano fatto finalmente capire ai promoter il gradimento di questo genere di manifestazioni nel nostro paese. Una decina d'ore di in cui otto gruppi rigorosamente metal si sono dati il cambio su un palco circondato da fan scatenati, ecco in breve quello che è stato il Gods of Metal. Nell'afa pomeridiana del Palavobis, ai primi Eldrich' (già visti in occasione del concerto degli Angra 3 anni fa al Factory) seguono i Time Machine del bassista Lorenzo Deho: un gruppo compatto che nei 4 pezzi eseguiti si dimostrano forse la band italiana più in forma, con una "1000 Rainy Night"(dall'ultimo mini CD) davvero da segnalare. Un grosso applauso accoglie poi i magnifici Grave Digger che però vengono vergognosamente menomati del suono e regalano loro malgrado all'audience un ammasso di note insignificanti invece dei loro otto più grandi successi. Stessa sorte per quanto riguarda i teutonici Rage e il loro repertorio suonato con classe e precisione, che comunque viene sostenuto dal pubblico che accompagna con entusiasmo "Higher Than the Sky" e fa ben sperare in una consacrazione di questo gruppo anche qua da noi. Alle 17 la qualità del suono va lentamente migliorando ed è la volta dei portoghesi Moonspell col loro stile dark-doom (molto bella "Opium"), degli Angra, che dal vivo sono decisamente i migliori della serata, e dei Judas Priest, veramente bravi ma ultimamente un po' troppo interessati ai soldi. Alle 21 il Palavobis esplode per gli headliner Manowar che purtroppo mettono subito in evidenza la mediocrità di Joey Di Maio che col suo basso fa un pot-pourri che fatico a descrivere. I pezzi presentati sono 15, tutti con relativi sermoni dedicati ai true metal fan(g)s, cui seguono poi due mega assoli: uno per Karl Logan e uno per Joey che ripete all'infinito lo stesso motivo riuscendo ugualmente a esaltare tutti. La voce di Eric Adams c'è (o almeno penso, visto che si sente appena) e lo stesso dicasi dei suoi soliti movimenti da "scarafaggio capottato"... Ma i Manowar sono così, prendere o lasciare, io ve li lascio volentieri perché secondo il mio parere il metal è tutta un'altra cosa (i qui il Bossetti s'ingrifa! ndFBS).

Andrea Vignati e FBS

I CONCERTI

PHIL COLLINS
9/10 Milano - Forum

ALICE COOPER + TIMORIA
15/7 Roma - Foro Italico

TIMORIA
17/7 Sant'Ilario (RE) - Festa Unità
18/7 Lumonferrato (AL) - Lustando
19/7 San Giovanni Bianco (BG) - P.le degli Alpini
26/7 Bellinzona - The Kingdom Festival
2/8 Rio Elba (Isola d'Elba)
10/9 Reggio Emilia - Festa Unità
12/9 Casalromano (MN) - Raduno Fans NOMADI
Per informazioni : Barley Arts (Tel. 02/76009400)

RAF
23/7 Visciano (CE) - Piazza
25/7 Colibro (LT) - Piazza
27/7 Varazze (GE) - Campo Sportivo
31/7 Messina - Piazza
1/8 Capaci (PA) - Piazza
2/8 Vittoria (RG) - Piazza
4/8 Lecce - Sporting
6/8 Baia Domizia (CE) - Anfiteatro
7/8 Ripa Candida (PZ) - Campo Sportivo
8/8 Garaguso (PZ) - Campo Sportivo
9/8 Pescara - Ex Gaslini
10/8 Aielli (AQ) - Piazza
13/8 Montorio Romano - Piazza
14/8 Fiuggi (FR) - Terme
15/8 Seminara (RC) - Piazza
16/8 Grifalco (CZ) - Piazza
17/8 S. Ferdinando (FG) - Piazza
18/8 Anzano di Puglia - Piazza
23/8 Trani - Sporting Club
26/8 Cricignano (CE) - Piazza
5/9 Oristano - Piazza
6/9 Nuoro - Anfiteatro

DIROTTA SU CUBA
10/7 Pozzo della Chiaia (AR) - Campo Sportivo
11/7 Cisano di Bardolino (VR) - Piazza
12/7 Salice d'Ulzio (TO) - Piazza
16/7 Ragalmuto (CT) - Piazza
17/7 Enna - Piazza
19/7 Galatina (LE) - Festa Birra
22/7 Bovolone (VR) - Palatenda
23/7 Bologna - Centro Lame
25/7 Lido degli Estensi (FE) - Area Giardino
28/7 Frignano (CE) - Piazza
29/7 Lauro di Nola (CE) - Piazza
3/8 Colobraro (MT) - Piazza
6/8 Locri (RC) - Lido
9/8 Piazza Armerina (EN) - Piazza
12/8 Sperlonga (LT) - Il Fortino
13/8 Senigallia (AN) - Music Gallia
15/8 Anoia S. (RC) - Piazza
16/8 Panchino (SR) - Piazza
17/8 S. Fantino (RC) - Piazza
19/7 Scordia (CT) - Piazza
23/8 Lipari (ME) - Piazza
24/8 Noto (SR) - Piazza
28/8 Villasimius (CA) - Piazza
29/8 S. Antioco (CA) - Piazza

NICCOLO' FABI
17/7 Forlì - Festa Unità
18/7 Lido degli Estensi - Piazza
19/7 Lonato (BS) - Genux
22/7 Occhiobello (RO) - Piazza
23/7 Catania - Estate Catanese
26/7 Bisceglie -Divinae Follie
1/8 Latina- Miami Beach
2/8 Pescara - Ex Gaslini
3/8 Suzzara (MN) - Festa Unità
5/8 Fianle Ligure (SV) - Sporting Club
6/8 Staggia (MO) - Festa Unità
7/8 Chianciano (SI) - Teatro delle Terme
8/8 Padova - Music Village
12/8 Castellaneta Marina (TA) - Piazza
16/8 Aielli (AQ) - Piazza
17/8 Sperlonga (LT) - Piazza
26/8 Dugenta (CE) - Piazza Comunale

ALEX BARONI
13/7 Francavilla (PE) - Piazza
17/7 Vigevano (PV) - Castello
21/7 Casa Giove (CE) - Piazza
25/7 Bologna - Bologna Sogna
2/8 Polignano - Piazza
3/8 Aielli (AQ) - Piazza
10/8 Moneglia (GE) - Piazza
11/8 Riccione (FO) - Moxie
14/8 Pantaleo (RC) - Piazza
15/8 Cardeto (RC) - Piazza
17/8 Campli (TE) - Piazza
19/8 Palestrina (RM) - Piazza

FABIO CONCATO
26/7 Teramo - Piazza
2/8 Chieti - Piazza
8/8 Gallipoli (LE) - Festival
9/8 Bisceglie (BA) - Sporting Club
10/8 S. Domenica di Ricadi (VV) - Piazza
12/8 Ispica (RG) - Piazza
13/8 Piazza Armertina (EN) - Piazza
14/8 Tusa (ME) - Anfiteatro
15/8 Randazzo (CT) - Piazza
16/8 Melicucco (CT) - Piazza
17/8 S. Cristina (RC) - Piazza
18/8 Caserta - Piazza
25/8 Valguarnera (EN) - Piazza
28/8 Omegna (NO) - Piazza
13/9 Belmonte (PA) - Piazza
Per informazioni : Trident Agency (Tel. 02/760851)

NEFFA & I MESSAGGERI
18/7 Rimini - Rock Island

PITURA FRESKA
25/7 S. Margherita L. - Sabot

IVANA SPAGNA
11/7 Cinisello B.mo (MI) - Villa Ghirlanda
Per informazioni : Parole & Dintorni (Tel. 02/67071337)

LE ORME
12/7 Levico Terme (TN) - Festival
13/7 Reggio Emilia - Festival Unità
17/7 S. Fior (TV) - Piazza
20/7 Breganze (VI) - Motoraduno Laverda
26/7 Messina - Piazza
27/7 Catania - Piazza

COMPAGNIA FLAMENCO LIBRE
18/7 S. Fior (TV) - Piazza
Per informazioni : Sonny Boy (Tel. 0438/768182)

E inoltre...

SKUNK ANANSIE
9/7 Roma - Foro Italico
10/7 Jesolo (VE) - Beach Bum Festival

Roberta Zampieri

TGM Movie

Un altro mese di trepida attesa per i cultori del cinema, mentre Settembre si avvicina con il proprio carico di grandi titoli. E così, ancora una volta, non ci resta che consolarci guardando dentro alla nostra sfera di cristallo... rigorosamente in Dolby Surround e Widescreen.

Andrea Fattori

FUTURO E FANTASCIENZA

Considerando che molti dei film che a noi più interessano fanno parte di questo genere, iniziamo pure con una gita tra le stelle.

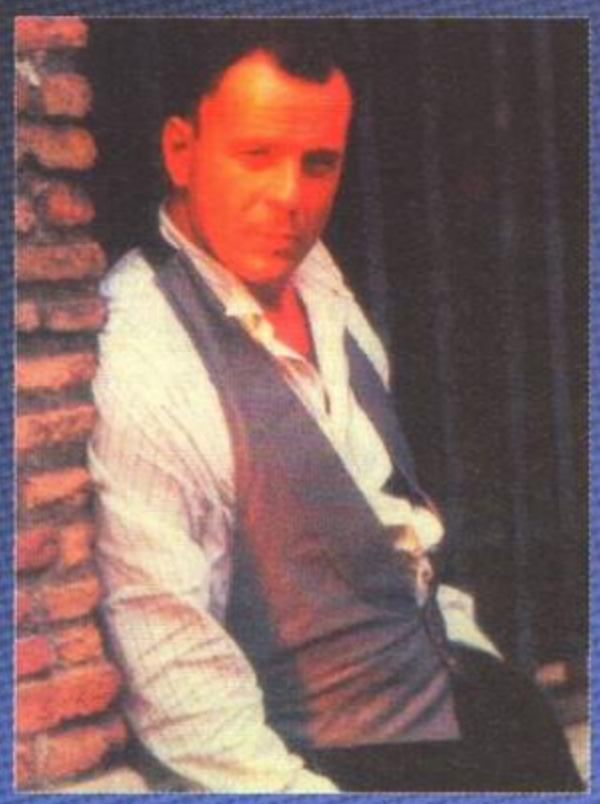
Vi abbiamo già accennato lo scorso mese della prossima uscita di Alien 4, previsto in Italia – se non si verificheranno inconvenienti – per l'inizio del 1998. Sempre incentrato sul contatto con razze aliene, sia pur con toni molto diversi, è anche Contact, dove addirittura Jodie Foster si cimenta a dare la caccia – in senso figurato, una volta tanto – ai marziani. Nei panni di un astronoma, la Foster riesce infatti a stabilire un contatto con gli alieni. Speriamo che non siano gli stessi che ha incontrato Sigourney Weaver... La regia è del grande Robert Zemeckis (Ritorno al Futuro, Chi Ha Incastrato Roger Rabbit e molto, molto altro), e il film promette molto bene. In Italia dovremmo vederlo prima della fine dell'anno, ma la data non è ancora certa.

Anche per Event Horizon la fantascienza si inserisce in un contesto attuale, con la ricerca di una nave spaziale perduta. E chissà che, insieme alla nave, non si trovi anche qualche sorpresina in più! Nel cast Laurence Fishburne (Boyz n' the Hood, Nightmare 3), Sam Neil e Kathleen Quinlan, con la regia di Paul Anderson.

Uno dei film più attesi della categoria, comunque, è senza dubbio Il Quinto Elemento di Luc Besson, con un biondo Bruce Willis. Su questo film il regista (autore anche di Nikita e Leon) ha lavorato moltissimo, poiché si tratta di una storia che è sbocciata addirittura durante la sua infanzia, e che ha sempre sognato di trasporre su pellicola. I grandi costi di produzione non gli hanno permesso di dedicarsi prima a questo progetto, ma adesso un sogno è divenuto realtà (o quanto meno film). L'ambientazione ricorda Guerre Stellari per la quantità di alieni diversi e per la sensazione di un'intera galassia pulsante di vita, ma per il resto i toni sono – come ben immagina chi conosce Besson – molto più cupi e violenti. Attendiamo di conoscere la data di uscita in Italia.

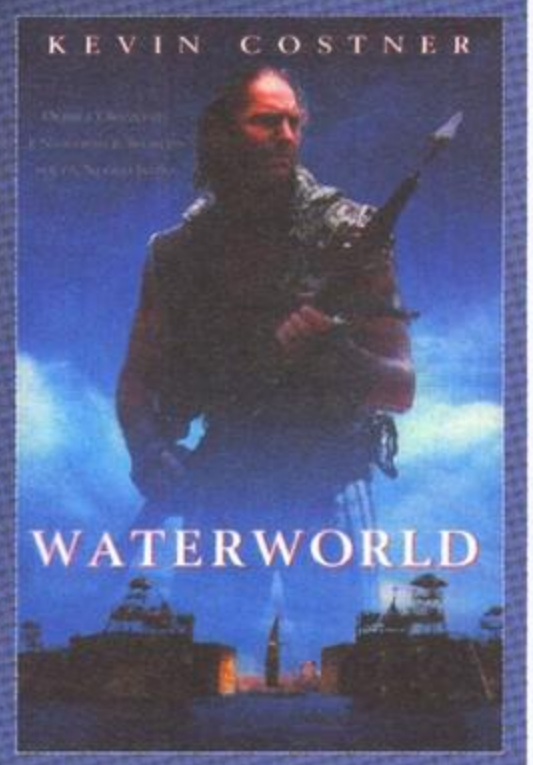
Per quanto riguarda Il Pianeta delle Scimmie, remake con Schwarzenegger dell'omonimo successo, sembra che i problemi di pre-produzione non riescano a essere risolti; forse dovremo abbandonare ogni speranza. Risolti invece i problemi che erano sorti sul set di Sphere, film che sfoggia star del calibro di Dustin Hoffman e Sharon Stone. La storia è quella del possibile ritrovamento di un vascello spaziale sul fondo dell'oceano. Quali segreti nasconderà?

Ritorna nel frattempo Kevin Costner, con un film post-apocalittico interamente firmato da lui (regia e interpretazione). The Postman; potrebbe essere il momento del riscatto dopo un lungo e sfortunato periodo.



Altro film molto atteso, in particolare dai giocatori di ruolo, ma non solo, è Starship Troopers - Fanteria dello Spazio, tratto dall'omonimo romanzo. L'atmosfera ricorda molto da vicino quella di Starquest e Space Hulk, e siamo veramente ansiosi di vedere i risultati di questo film ad alto budget. Se non si verificheranno imprevisti, il film dovrebbe arrivare da noi per Febbraio.

Arrivano nuove notizie – rigorosamente frammentarie e ufficiose – anche dal fronte Star Wars, con i nuovi film che ormai stanno entrando in pre-produzione. Il produttore, Rich McCallum, ha confermato alcune delle voci, facendo sapere che il primo film – naturalmente girato da George Lucas in persona – partirà 45 anni prima di Guerre Stellari, e che sarà la storia di Anakin Skywalker, nel proprio viaggio attraverso la scoperta dei poteri Jedi e, infine, la caduta al lato oscuro. McCallum ha anche detto che, così come il primo Guerre Stellari aveva insegnato alla gente a spendere per un film di fantascienza, il nuovo film insegnerà a fare grandi cose senza buttare via i soldi, cosa che stanno facendo in molti ora come ora. Infine, ultima chicca, nel film ci sarà un personaggio completamente in Computer Graphic; non sarà una novità, ma siamo sicuri che fatto dalla Lucasfilm avrà tutto un altro sapore.

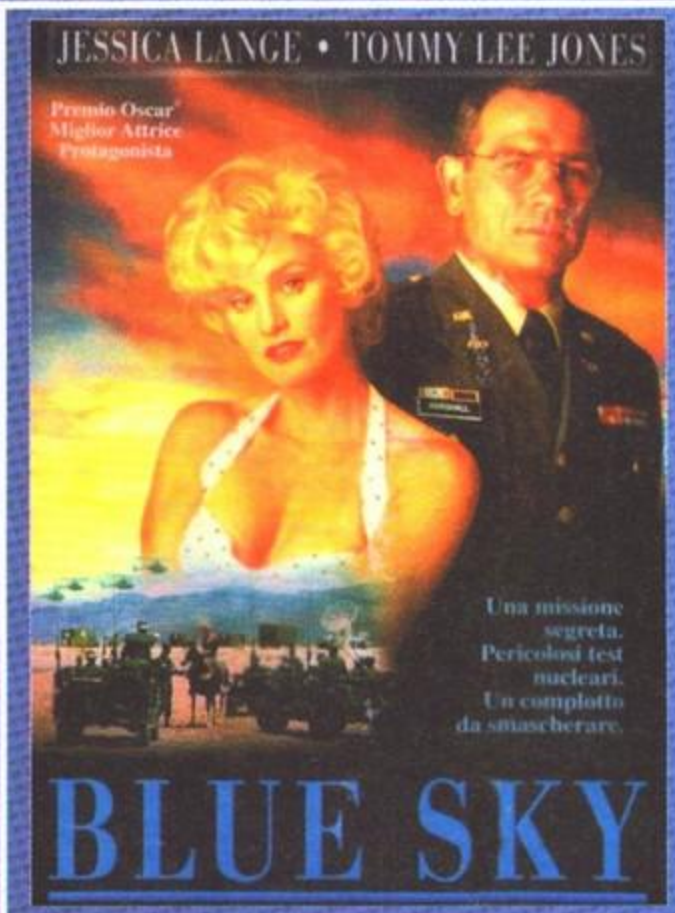


Una voce selvaggia darebbe la possibilità di un Kennet Brannagh nei panni di Anakin; staremo a vedere. Ultimo film, per il momento, è Virus, nel quale Jamie Lee Curtis e Donald Sutherland si trovano a bordo di un nave russa, in compagnia di un alieno. Il modo ideale di trascorrere una vacanza.

BASTA UN PO' DI FANTASIA

Non mancano le novità anche sul fronte del fantastico. Lost World, il seguito di Jurassic Park, ha letteralmente sfondato ogni record, con un incasso di 100 milioni di dollari (!!!) nella prima settimana di programmazione in America (de gustibus... NdTMB). Niente male, davvero. Certo, ce lo aspettavamo tutti un grande successo, ma questo è colossale.

E a proposito di rettili super-vitaminizzati, indovinate chi sarà il protagonista di Anaconda? Girato nella Foresta Amazzonica, il film narra le disavventure di una troupe all'inter-

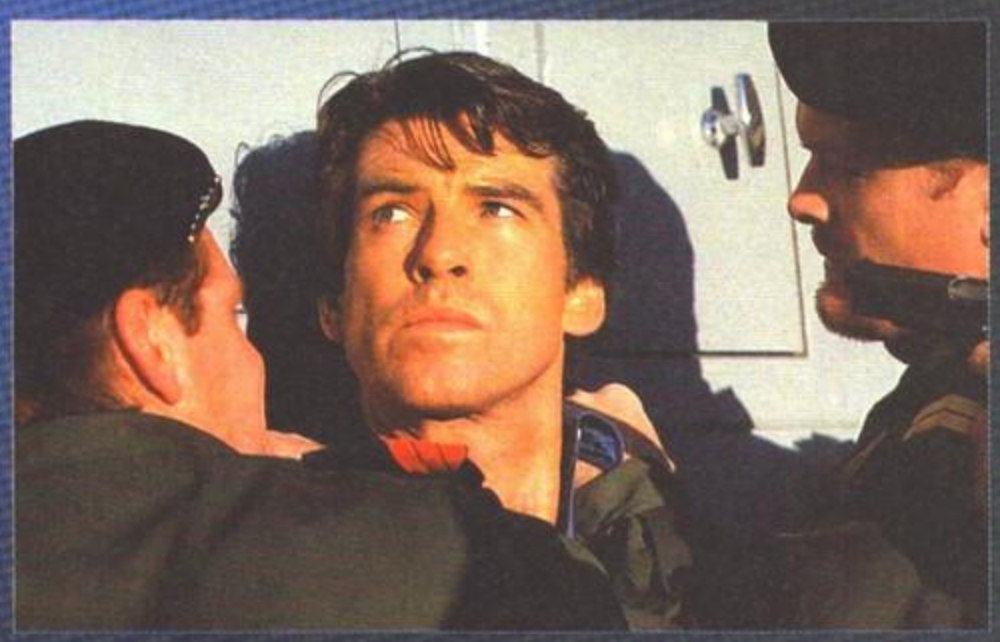


no della Foresta Amazzonica... ironico.
Non poteva comunque mancare, parlando di rettili giganti, il padre di tutte le lucertole, soprattutto quelle atomiche... Godzilla. Ebbene sì: dopo anni di fatiche e mille problemi, quando stavamo veramente iniziando a perdere ogni speranza, il geniale Roland Emmerich è riuscito a completare questo filmone ad alto budget dedicato al Re dei Mostri. Complimenti. A fianco di sua maestà la lucertola, addirittura Matthew Broderick. Il film è ora in post-produzione e la data di uscita è ancora sconosciuta.
I rettili, comunque, non sono gli unici ad andare di moda in questo periodo: dopo gli angeli abbondanti nella scorsa stagione, è ora il turno del diavolo, che appare in ben due film: Devil's Advocate, nel quale Keanu Reeves veste i panni di un avvocato e Al Pacino quelli del suo cliente... il diavolo, e Fallen, nel quale l'agente Denzel Washington dà invece la caccia a un sospettato che potrebbe essere... indovinate un po'...
All'arrivo di Godzilla risponde un altro grande protagonista del genere, King Kong. Quando, dove, come, perché? Purtroppo è ancora troppo presto, e tutto quello che ci è dato sapere è che Peter Jackson non curerà il film. Un vero peccato. Dal fronte delle buone notizie, comunque, sembra che Peter Jackson stia prendendo in considerazione di girare il nuovo Signore degli Anelli. Vedremo.
Un film che promette di essere divertente, dai toni vagamente Pratchettiani (nel senso dell'autore di Discworld), è Meet Joe Black, nel quale la morte (Brad Pitt) si prende una vacanza e decide di visitare la Terra. E ancora in tema Terry Pratchett, dovrebbero essere ormai complete le versioni animate di due delle sue storie, Wyrd Sisters e Soul Music. La prima dovrebbe essere già stata trasmessa in Gran Bretagna, e adesso non ci resta che aspettare la videocassetta, anche se temiamo che non verrà mai tradotta in italiano.
Chiudiamo questo paragrafo con una breve barzelletta: è in programmazione un film sugli X-Men, i celebri mutanti Marvel. Ah, ah. Dopo avere assistito alla soppressione di Spiderman (teoricamente diretto da Cameron), di Dr. Strange (by Wes Craven) e di Silver Surfer, scusate se ci viene un po' da ridere. Comunque, non è detta l'ultima parola.

CIAK... AZIONE
Come sempre prolifico anche il genere d'azione, per il quale ci soffermeremo solo sui punti più interessanti, a partire da Copland, con un grassoccio Sylvester Stallone (ingrassato per l'occasione) nei panni di un poliziotto di una piccola cittadina, alle prese con la corruzione. Al suo fianco, Robert De Niro e Ray Liotta.
Non poteva mancare naturalmente Steven Seagal, che segue la moda del momento in una crociata ambientalista a suon di calci e pugni, mentre un eroe completamente diverso, la bella Demi Moore, passa da spogliarellista a primo agente speciale degli U.S.A.

Bruce Willis e Richard Gere, guidati dal regista Michael Caton-Jones (Memphis Belle e Rob Roy), si gettano in un grande remake: Il Giorno dello Sciacallo. Il film, comunque, si chiamerà solo Lo Sciacallo, poiché il regista del film originale non ha dato l'autorizzazione a usare lo stesso nome.
Intanto, James Bond tocca la propria 18ª avventura, e ancora una volta sarà Pierce Brosnam a indossare i panni dell'agente segreto più famoso del mondo. Che sia il giusto successore a Roger Moore? I puristi ovviamente non lo vedranno molto di buon occhio, ma secondo noi è davvero una scelta azzeccata; i panni di James Bond gli calzano a pennello.
Tra i molti thriller che affolleranno i grandi schermi nella prossima stagione, da segnalare Playing God, fondamentalmente perché interpretato da David Duchovny, alias Fox Mulder. X-Fans, tenete le orecchie bene aperte.
Due i sequel di grande richiamo per questa stagione: Speed 2 e U.S. Marshals. Mentre il primo è palesemente il seguito di Speed, con ancora alla regia Jan De Bont, e con Jason Patric come protagonista (nel primo la star era Keanu Reeves), per il secondo l'identificazione è meno immediata. Vi diamo qualche suggerimento: Tommy Lee Jones è un agente F.B.I. veramente tosto, il migliore quando si tratta di seguire una traccia, capace di scovare la propria preda con il più piccolo indizio. Avete capito? Si tratta del seguito de Il Fuggitivo, anche se Harrison Ford questa volta non compare, e a fare da protagonista è proprio l'agente Sam Gerard.
Chiudiamo dunque con quello che sarà, per molti, il film più atteso: The X-Files Movie. Sì, avete capito bene, Fox e Scully arrivano sul grande schermo. Resta da capire se e quanto questa loro impresa verrà collegata al normale continuum. Secondo alcune voci, il film sarebbe addirittura il capitolo ultimo della saga televisiva, che potrebbe fermarsi alla quinta stagione. Trattenete le lacrime e attendete fiduciosi: difficilmente un cavallo vincente viene abbattuto così giovane.

CHE DISASTRO!
Per chiudere, due chicche per gli amanti dei disastri – almeno cinematografici – in grande stile.
Cominciamo con il Titanic di James Cameron, che molte voci davano per moribondo, e che è invece approdato felicemente alla post-produzione. Cameron non è un regista facile, questo si sa, e il film ha esaurito le energie di tutta la troupe, nonché il budget stanziato. Secondo alcune voci, comunque, ne sarebbe valsa veramente la pena. Aspettiamo con ansia.
Dovremo aspettare molto meno, invece, per Vulcano, diretto da Mike Jackson e interpretato da Tommy Lee Jones, con una bella eruzione su Beverly Hills e Los Angeles. Come se non avessero già abbastanza con il Big One imminente...
Andrea Fattori



DESTINATION ANYWHERE
Destinazione: tutti i negozi di videocassette, per acquistare l'ultima fatica cinematografica di Jon Bon Jovi, l'idolo dei fan della musica Rock. In occasione del proprio album da solista, Jon ha voluto dimostrare a tutti di essere non solo una stella dei palcoscenici, ma anche un promettente attore.
La pellicola (di 45 minuti circa) è basata proprio sulle canzoni del Lp di Bon Jovi, Destination Anywhere, ed è interpretata da un cast d'eccezione: Demi Moore, nella parte della moglie di Jon, Janie, Kevin Bacon, Annabella Sciorra e l'eclettica Whoopi Goldberg, nella parte di una tassista molto particolare e divertente.
Il film, di genere noir moderno, affronta le problematiche quotidiane nell'atmosfera alienante delle strade di un sobborgo di Manhattan, approfondendo, in chiave narrativa, l'ultimo album di un grande artista. La pellicola, disponibile direttamente in videocassetta dalla fine di Giugno, in lingua originale o con i sottotitoli in italiano, sarà accompagnata da un'eccezionale intervista a Bon Jovi e dal video di "Midnight in Chelsea", un brano inedito, naturalmente interpretato dal grane rocker.
Insomma, un'eccezionale produzione promozionale, che i fan non possono lasciarsi proprio sfuggire!!!

Sabrina Rossi

MASTER PIX

Via Zappellini 4
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331-322841

DISPONIBILI TITOLI IN BUDGET PER CD-ROM SNES MDRIVE GBOY GGEAR PSX

SONY PLAYSTATION L.299.000

NINTENDO ULTRA 64 L.299.000

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.12.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE PER CONFERMA
TEL. 0331-620430
INFOLINE:MASTERX@TIN.IT

TITOLO CD ROM		TITOLO CD ROM		TITOLO CD ROM	
Aladdin Pc	45.000	**Afterlife Ita**	115.000	**Axelerator**	95.000
Airlines	45.000	Betrayal In Antara	95.000	3D Ultra Minigolf	45.000
Angst Cd-Rom	35.000	Bug Too	85.000	4x4x2	55.000
Assault Rings Cd-Rom	69.000	**Carmageddon**	85.000	**Blod**	95.000
Chaos Control Cd-Rom	49.000	Civilization II + Data	95.000	**Capitalist**	95.000
Civilization Cd-Rom	45.000	Daytona USA	95.000	Conquest Earth	95.000
Collezione Edicola Cto	50.000	Diablo	85.000	Construction	Tel.
Comanche 3	95.000	**Die Hard**	95.000	Counterstrike Data	45.000
Conquest New World Cd	45.000	EA Cricket	125.000	Deadly Games	95.000
D Cd-Rom	49.000	Fifa Soccer Manager	85.000	Death Rally	55.000
Dawn Patrol Ami	49.000	Formula 1 G.P 2	95.000	**Dragon Lore 2**	105.000
Decathlon Cd-Rom	35.000	Gabriel Knight II Ita	125.000	Eradicator	65.000
Descent 2	45.000	Gran Prix Manager II	95.000	F1	85.000
Doom II Cd-Rom	45.000	Guts'n' Gaters	75.000	Fifa 97	69.000
Duke Nuke 3D Cd-Rom	45.000	Harvest Of Souls	95.000	G-Nome	95.000
Dune II Cd-Rom	35.000	**I F22 Raptor**	95.000	Grid Run	75.000
Dungeon Keeper	105.000	Interstate 76	95.000	Hardline	95.000
Dungeon Master II Cd-Rom	39.000	Jack Nicklaus 4	105.000	**Heros Of Might Magic 2**	95.000
Ecstatica 2	85.000	Killing Time	95.000	Indipendance Day	95.000
Flight Amazon Queen Cd-Rom	45.000	KKND	85.000	Kick Off 97	85.000
Flip Out	45.000	Krazy Ivan	Tel.	**Larry 7**	95.000
G.P.Manager Cd-Rom	45.000	M.A.X.	95.000	M1 A2 Abrams	95.000
Hell Ita Cd-Rom	45.000	**MDK**	95.000	Madden 97	69.000
Ice & Fire Cd-Rom	49.000	Mind Grind	65.000	Magic	95.000
Jungle Book Pc	65.000	Moto Racer	95.000	Master Of Orion II	95.000
King Quest VIII Cd-Rom	45.000	Myst Ita	75.000	Need for Speed 2	95.000
Kyrandia 3 Cd-Rom	79.000	NBA 97	69.000	Nemesis	105.000
Lomax	85.000	Nihilist	95.000	Nhl 97	69.000
Manx It	85.000	**Outlaws**	95.000	**Nirvana**	105.000
Mega Man X 3	45.000	Phantasmagoria II	135.000	Noir	105.000
Monster Truck Rally	85.000	Power F1	85.000	Pandora Directive	135.000
Olympic Games Cd-Rom	45.000	Rac Rally Championship	75.000	Perfect Weapon	Tel.
Olympic Soccer Cd-Rom	45.000	Rama	115.000	**POD**	95.000
Outpost 2	95.000	**Red Allert**	95.000	Pyramid	95.000
Pandemonium	95.000	Redneck Rampage	95.000	Resident Evil	tel.
Quantum Gate Cd-Rom	20.000	Robotron X	85.000	Sandwarrior	85.000
Ravenloft II Cd-Rom	79.000	Rugby League	125.000	**Scarab**	85.000
Raylroad Tycoon Ami	49.000	Scudetto II	85.000	Scorcher	95.000
Re Leone Pc	45.000	Shattered Steel	95.000	Screamer II	75.000
Ring Cycle Cd-Rom	49.000	Sonic & Knucless	85.000	Sega Rally	105.000
Riod	85.000	**Star Control 3**	95.000	Shivers 2 Ita	95.000
Road Warrior Cd-Rom	49.000	Ten Pin Allet	85.000	SPQR	95.000
S.Puzzle Fighter 2	45.000	The Darkening	115.000	Steel Panthers 2	85.000
S.Street Fighter II Cd-Rom	45.000	Theme Hospital	95.000	Terminator Skynet	75.000
Scorched Planet Cd-Rom	45.000	TimeShock	85.000	Terracide	95.000
Sentient	85.000	Urban Runner	115.000	Test Drive Off Road	85.000
Speedster	85.000	Virtual Cop	95.000	**The City Of Lost Children**	85.000
Startreck Generation	95.000	**Wipe Out 2097**	85.000	**Tomb Raider**	95.000
Terranova Cd-Rom	49.000	X-Car Racing	95.000	Ult.Soccer Manager II	Tel.
Top Gun Cd-rom	45.000	X-Wing Vs Tie Fighter	115.000	Unreal	Tel.
Wizardry VI Ami	20.000	**Yoda Stories Starwars**	65.000	Virtual Fighter	95.000

FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12 (VICINO PIAZZA ADRIANO) TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189
ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO APERTO TUTTO IL GIORNO

PC GAMES - CD

ALBION	MIT	94000
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	MIT	48000
ATLANTE DEL CORPO UMANO	ITA	138000
BASILICA DI S. FRANCESCO D'ASSISI	ITA	88000
BROKEN SWORD	ITA	78000
CARMAGEDDON	MIT	88000
CHESSMASTER 5000	ING	92000
CIVILIZATION 2	ITA	92000
CLOSE COMBAT	MIT	88000
COMIX ZONE	ING	48000
COMMAND & CONQUER RED ALERT	MIT	78000
COSMIC CREATOR	ITA	98000
CYBERWAR	ING	78000
DESCENT 2	MIT	74000
DESTRUCT DERBY 2	ITA	88000
DIABLO	ING	78000
DISCWORLD 2	ITA	84000
ENCICLOPEDIA RIZZOLI 97	ITA	TEL.
EXHUMED	MIT	68000
EXTREME POWER PACH + JOYPAD	MIT	88000
F1 GRAND PRIX MANAGER	ITA	58000
F1 GRAND PRIX 2	ITA	78000
F16 BACK TO BAGHDAD	MIT	94000
FALCON 30	ING	38000
FEDERICO FELLINI	ITA	78000
FIFA 97	MIT	76000
FORMULA 1	ITA	84000
FULL THROTTLE	ITA	78000
FLIGHT UNLIMITED	ITA	48000
GENEWAERS	MIT	88000
GIOVANNI PAOLO II	ITA	55000
GRAND PRIX MANAGER 2	ITA	82000
GUILTY	MIT	48000
HELL A CYBERPUNK THRILLER	ITA	74000
HI-OCTANE	MIT	44000
I FENICI	ITA	58000
IL GOBBO DI NOTRE DAME	ITA	99000
IL MONDO DEL VOLO	ITA	104000
IL MOSTRO D'ARGILLA-STELLARIS	ITA	56000
I MICRONAUTI - STELLARIS	ITA	58000
I MONDIALI DI CALCIO	ITA	38000
INSETTI OVUNQUE	ITA	58000
LA DIVINA COMMEDIA INFERNO	ITA	68000
LA DIVINA COMMEDIA PARADISO	ITA	68000
LA DIVINA COMMEDIA PURGATORIO	ITA	68000
LA GUARDIANA DELL'INFINITO - STELLARIS	ITA	58000
LA PIETRA DI NETTUNO-STELLARIS	ITA	56000
LARRY LEISURE SUIT	ITA	92000
LE LOUVRE	ITA	134000
LEONARDO DA VINCI	ITA	88000
LIGHT HOUSE - IL FARO	ITA	92000
MAGIC THE GATHERING	MIT	88000
MDK	ITA	92000
MICHELANGELO BUONARROTI	ITA	68000
MICRO MACHINES 2	ING	68000
MOTO RACER G.P.	ITA	88000
MULTIMEDIA BEETHOVEN	ING	48000
MYST	ITA	74000
NASCAR RACING 2	ITA	74000
NBA LIVE 97	MIT	88000
NEED FOR SPEED 2	ITA	88000
NIRVANA	ITA	84000
OLYMPIC GAMES	ITA	48000
OUTLAS	MIT	88000
PERFECT GOLF	MIT	84000
PERFECT GRAN PRIX	ING	34000
PINBALL FANTASIES DELUXE	MIT	68000
PINBALL WORLD CUP	MIT	38000
POD	ITA	84000
POWER CHESS	ING	76000
POWER F1	ITA	79000
PRAY FOR DEATH	MIT	54000
PRIME LEZIONI	ITA	74000
PRIMI PASSI	ITA	64000
PRIVATEER 2	ITA	98000
PRO HOCKEY 95	ING	78000
QUAKE	MIT	74000
REBEL ASSAULT 2	ITA	58000
RISE OF THE ROBOTS	ING	58000
ROMA "2000 ANNI FA"	ITA	74000
SCREAMER 2	ITA	74000
SEGA RALLY	MIT	74000
SENSIBLE W. SOCCER 96/97	ITA	74000
SPORTS MASTERS	ING	38000
STAR TREK - GENERAZIONI	ITA	88000
STAR WARS: X-WING VS THE FIGHTER	ITA	84000
STEVEN SPIELBERG	ITA	92000
STRIP-POKER PRO	ING	48000
SYNDICATE	ING	48000
SYNDACATE WARS	MIT	74000
TERRANOVA	MIT	48000
THE DIG	ITA	58000
THE LAST DYNASTY	ITA	68000
THEME HOSPITAL	ITA	94000
TOMB RAIDER	MIT	82000
UNDER A KILLING MOON	ING	48000
U.S. NAVY FIGHTERS 97	MIT	109000
VIRTUAL POOL	ING	78000
VIRTUAL SHOOKER	ING	84000
WINGS OF GLORY	MIT	58000

PC GAMES - FLOPPY

HOCKEY	ING	48000
INNOCENT	MIT	68000
PAGAN ULTIMA VIII	MIT	68000
PRO HOCKEY 95	ING	48000
SAIL SIMULATOR	MIT	88000
SYSTEM SHOCK	MIT	78000
TRODDLERS	ING	44000
WF EUROPEAN RAMPAGE	ING	32000

FLOPPY DISK 3½ HD
£. 550

MESE DELLO SCONTO
TELEFONARE!!!

SOFTWARE AMIGA
HARDWARE PER PC

TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA
VENDITA PER CORRISPONDENZA
PAGAMENTI RATEALI SENZA INTERESSI !!!

TUTTI I PREZZI IVA COMPRESA

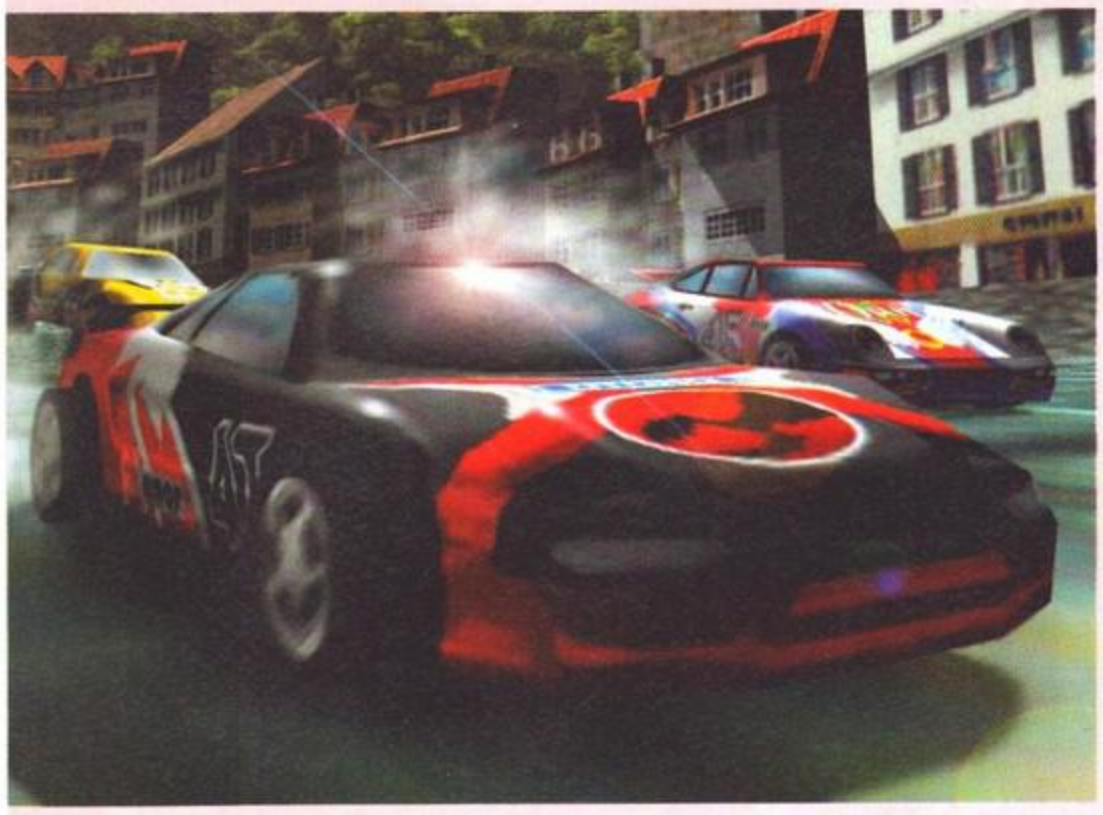
VENDITA NOTEBOOKS "OYSTER"
PENTIUM "BRAHMA
CONFIGURAZIONI A RICHIESTA

PENTIUM INTEL 133 da Lire 1.290.000

MONITOR 14" - N.I.
MPR II - 0,28"
A SOLE £. 399.000

ENTRA DA PROFESSIONISTA NEL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

Creatori di SCREAMER 2 (Virgin - PC CD-ROM)
Sviluppatori ufficiali SONY/SEGA/NINTENDO



Siamo la Milestone, la principale società di sviluppo videogiochi italiana e dopo i recenti successi internazionali raggiunti con Screamer 2, ci stiamo espandendo per realizzare nuovi entusiasmanti progetti per PC CD-ROM e le più potenti console disponibili sul mercato.

Chi cerchiamo:

GRAFICI E ANIMATORI 3D

Con provata esperienza nella realizzazione di modelli, ambientazioni e animazioni.
Requisiti indispensabili sono un'ottima conoscenza dei pacchetti grafici 3D (3D Studio, Softimage) e buone capacità di illustrazione con pacchetti 2D (Photoshop, Photostyler, Dpaint).

PROGRAMMATORI 3D

Con provata esperienza di programmazione in C/C++ e assembler 80x86.
Indispensabili buone conoscenze matematiche e delle problematiche inerenti alla programmazione di applicazioni 3D realtime.

Cosa offriamo:

- Un ambiente professionale altamente creativo e stimolante, attrezzato con i più avanzati sistemi hardware e software.
- La possibilità di partecipare alla realizzazione di videogiochi altamente competitivi.
- Un ottimo trattamento economico.

Inviare CV e materiale dimostrativo a:
Milestone Srl - Via Cappellini 23 - 20124 MILANO
Tel. 02-67075666 - Fax 02-67075668
E-mail: mileston@micronet.it

Via Tien An Men, 15 - 41049 SASSUOLO (MO)
Tel. 0536/802955 - Fax 0536/802955

VENDITA PER CORRISPONDENZA

COMPUTERS, Videogames, Giochi per Console e PC.

Progr. didattici, enciclopedie ... Accessori di tutte le marche.

ASSISTENZA E RIPARAZIONE.

Tutto.....per la casa, lo studio ed il DIVERTIMENTO.

siamo aperti dal LUNEDI' al SABATO

9.00-12.30 / 15.30-19.30
Chiuso Giovedì pomeriggio

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

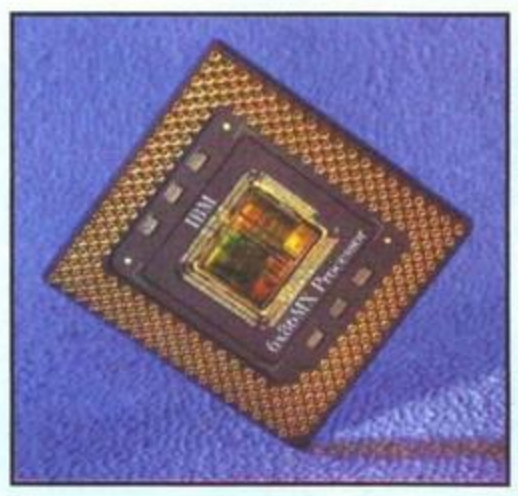
SETTEMBRE, **ANDIAMO**, È TEMPO DI **UPGRADARE...**

Lo so già, vi direte: "ma come settembre, questo è il numero di luglio! Va bene i tempi redazionali, ma...". Eh no, cari miei, ho due buone ragioni: intanto mi porto avanti col discorso sui processori, così a settembre posso finalmente - ciò che mi riprometto da mesi - parlare di RAM e magari anche di ardischi, completando così in tempo utile un vademecum dello scialacquatore; in secondo luogo la citazione letteraria - pur essendo io tutt'altro che un dannunziano - è oltremodo pertinente qualora si pensi a CHI, in terra d'Abruzzi, a settembre lascia gli stazzi: ma IL PASTORE, che tra l'altro da questo mese - se SS non mi ha turlupinato - dovrebbe affiancare quest'umile pagina rispondendo alla vostra tecno-posta!

Come dicevo, parliamo di processori: molti di voi infatti (in realtà svariate decine, povero me), mi hanno scritto chiedendo lumi sulle ultime novità: ora che al Pentium 2 di Intel e al K6 di casa AMD si è aggiunto anche l'ultimo nato di Cyrix/IBM (prima noto come M2 e ora denominato dalla simpatica sigla 6x86MX, che giusto appena appena richiama l'MMX), l'"arena competitiva" dei processori si è fatta sempre più simile a quella di Toshinden. E' comprensibile che, tra molte sigle e l'imperare di pubblicitari, addetti al marketing e PR, molti non ci si raccapezzino più...

Cominciamo, com'è prevedibile, dal processore che tra questi tre è indubbiamente primo per prestazioni ma anche, e di gran lunga, per prezzo, e cioè quel Pentium 2 che abbiamo conosciuto per molti mesi con il nome provvisorio di Klamath. Questa CPU ha fatto parlare di sé, ancor prima che per le prestazioni, per tutta una serie di innovazioni che propone, ma sarebbe meglio dire impone, al potenziale acquirente. La più eclatante di queste riguarda lo zoccolo o socket, che scompare letteralmente per far posto a uno slot non dissimile da quello nel quale schiaffiamo tutte le altre schede. La conseguenza di questo è, ovviamente, la necessità di cambiare insieme al processore anche la motherboard. Sulla stessa scheda del processore è montata di serie anche la cache di secondo livello, con una soluzione ibrida tra il Pentium Pro (che la include nello stesso wafer di silicio della CPU, scelta che fa salire i costi di produzione ma è inarrivabile dal punto di vista delle prestazioni) e il Pentium normale (che la monta sulla motherboard, costringendo la CPU ad accedervi alla velocità del bus).

Non so perché, ma tutto questo mi dà la sensazione di un lavoro in pieno sviluppo, i cui frutti si potranno vedere solo tra qualche tempo. Consideriamo il fatto che i Dimm, le nuove RAM a 128 contatti (o saranno 168? Be', sono comunque un bel po'), sono in grado di fornire un tempo di accesso di 10 ns contro i 60 della classica EDO, fermiamoci un momento a meditare sull'AGP (Accelerated Graphics Port), il nuovo standard che minaccia di superare (per le schede video) il consueto slot PCI: tutte queste novità, per ora solo annunciate o in ogni caso non sfruttate appieno, configurano una sorta di fantasma del PC che è di là da venire, un PC che sarà completamente diverso anche dai Pentium più veloci praticamente in ogni suo componente. La mia sensazione è che il Pentium II possa essere, in un futuro più o meno lontano, il cuore di un sistema siffatto, ma che per ora non sia in grado di assicurare una differenza di prestazioni tale da giustificarne il prezzo.



Veniamo quindi ai due concorrenti, K6 e 6x86MX. Di questi due il primo assicura una piena compatibilità con lo standard Intel (comprese le istruzioni MMX) perché il produttore, AMD, si è assicurato (pagando profumatamente, mi immagino) i diritti di sfruttamento dei diversi copyright; il secondo invece è un po' meno rassicurante su questo punto: la comunità dei videogiocatori non può dimenticare, tanto per fare l'esempio più recente, quel Formula 1 che sui processori Cyrix non vuole nemmeno saperne di partire (ma ci sono stati problemi anche in passato: mi ricordo dei problemi con Daggerfall).

A parte questo punto, tutt'altro che secondario ma sul quale solo il tempo potrà far luce, occupiamoci delle prestazioni. Ora, io potrei sciorinare benchmark su benchmark fino a riempire diverse pagine, ma in questa sede - e soprattutto coi limiti di spazio ai quali devo soggiacere - sono costretto a tagliare corto e a proclamare ad alta voce che queste CPU sono potentissime, vanno veramente veloci e senza dubbio hanno un rapporto costo/prestazioni vantaggioso rispetto a Intel, ma... leggete oltre. Del K6 si sa già molto, e addirittura si pensava che fosse addirittura più veloce del Klamath o Pentium II: allora si trattava del fatto che, inopinatamente, Intel aveva fatto circolare delle versioni beta del processore alquanto misere rispetto alla versione finale (probabilmente sottovalutando la concorrenza); resta il fatto che il K6 è una signora CPU. Il processore Cyrix, prima noto come M2, è ancora più impressionante perché è in grado di rivaleggiare con gli altri due addirittura sfruttando una velocità di bus di 60 MHz, che si credeva morta e sepolta!

Ma ora vengo al punto dolente: questi due processori, che meritano un successo di tutto rispetto per quanto bene sono stati progettati, hanno tuttavia una pecca che li rende (agli occhi dei videoludodipendenti) ben meno appetibili rispetto agli Intel: la velocità della FPU, ovvero l'unità aritmetica in virgola mobile, indispensabile per il calcolo in tempo reale che fa girare i giochi in 3D. Il ben noto gap che separava Intel dalla concorrenza si è fatto, sembra, ancora più profondo: se già per quanto riguarda il K6 ho letto dei Timedemo di Quake tutt'altro che rassicuranti (e quale benchmark può essere più affidabile del gioco 3D per eccellenza? A proposito, grazie a KIKI ovvero Andrea Borri per le prove), leggo or ora dei risultati riguardanti il 6x86MX che sembrano indicare senz'ombra di dubbio che l'ambiente di questo processore è quello per il quale, alla fin fine, è stato progettato, e cioè il piccolo ufficio.

Quale può essere, in definitiva, la scelta per l'acquirente che non vuole rinunciare al set di istruzioni MMX? A costo di svicolare dalla domanda, prima di dare una risposta è necessario riparlare di queste famigerate istruzioni.

Se ben ricordo sono passati tre mesi da quando (era il mio primo articolo tecnico per TGM) ho brevemente illustrato il funzionamento di queste "istruzioni multimediali" (in un discorso che tra l'altro coinvolgeva quelle API di cui dovremo riparlare presto). Ora i tempi mi sembrano maturi per qualche riflessione che fatalmente non può essere favorevole a quelle istruzioni che dovevano rivoluzionare il multimediale e i giochi e che invece, finora, hanno fatto vedere ben poco.

Una sola domanda taglia la testa al toro: ma quanti giochi abbiamo visto supportare l'MMX?

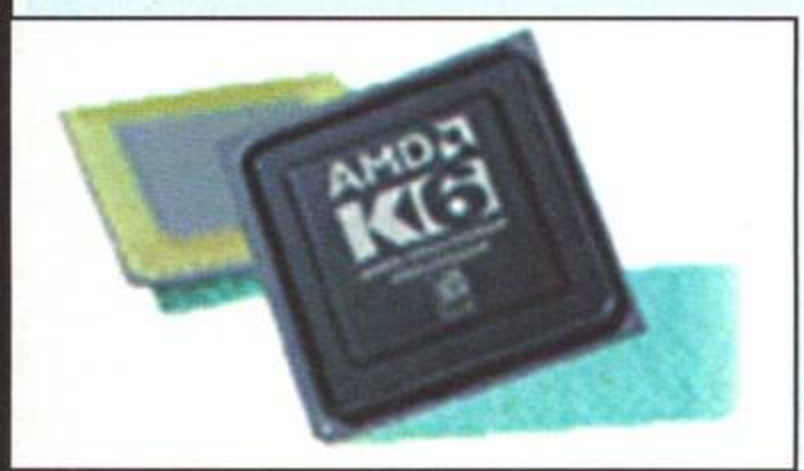
La risposta è secca: uno, Pod. E lo stesso Pod, come vi saprà ben dire chiunque abbia visto entrambe le versioni, è molto più bello da vedere e fluido nella versione per 3Dfx. Bella forza, direte, con una scheda aggiuntiva! E il punto è proprio questo: perché delegare alla CPU, che già ha il suo bel daffare, un calcolo che per quanto parallelizzato, ottimizzato, omogeneizzato e pastorizzato (non so se l'avete capita) non può che pesare ulteriormente sulle sue spalle già curve? Sia ben chiaro, non sono contro l'MMX di per sé, anzi ritengo un bene che il set di istruzioni dell'assembler dell'8x86 (che era lo stesso da otto anni o giù di lì) sia stato ripreso in mano e "rinfrescato", senza contare il fatto che è pacifico che da qui a poco lo standard MMX si imporrà da solo. Semplicemente il fatto è che nessuna istruzione aggiuntiva può supplire a una scheda come quella 3Dfx che, di fatto, si è imposta come standard per pura e semplice qualità e, per riprendere il discorso di prima sul supporto da parte delle software house, ha già dalla sua parte decine di titoli.

Mi rendo conto che ho posto le due alternative, MMX e scheda accelerata, come mutuamente esclusive o quantomeno in contrapposizione: a onor del vero non è detto che le due cose non possano andare di pari passo e, anzi, cooperare proficuamente - mi ricordo ad esempio che questa è l'idea degli sviluppatori di Unreal, un gioco che sicuramente sarà in grado di supportare indipendentemente l'una e l'altra di queste innovazioni tecniche.

In definitiva io, l'oracolo hardware nonché salsicciometiccio (insieme a "bamboccio" e "fallitaccio", il termine redazionale più azzeccato dell'anno... NdSS) della Xenia, giunto al termine di questo sardonico articolo, chiamato a pronunciarmi tra le differenti innovazioni che fanno gola a molti... spiazzo tutti e proclamo: "non avete problemi di budget? Beati voi, fate vostre le CPU più recenti e godetevi le istruzioni aggiuntive e soprattutto la cache interna raddoppiata. Avete forse i soldi contati? Allora accattatevi un Pentium, ché tra poco ve lo tireranno letteralmente dietro, aggiungeteci una bella scheda 3Dfx e godete!". Vi faccio pure risparmiare, che volete di più?

A rileggerci tra un mese, anzi due!

Stefano Gaburri
gaburri@mailer.cefriel.it



P.S. una breve nota circa l'overclock, per cui continuo a ricevere un sacco di posta: sto lavorando per includere sul Silver Disk alcuni file di informazione che dovrebbero tagliare la testa al toro! Non disperate, e nel frattempo seguite il consiglio di Vincenzo Del Vino, lettore di Napoli: durante l'intero processo, e soprattutto quando alzate il voltaggio della CPU, ripetete ossessivamente, come un mantra, la frase "SCASS' TUTT' COS". Sembra che funzioni a meraviglia... ciao!

IL PASTORE **RISPONDE**

DOVEROSA PREMESSA DA PARTE DI NOI BOVAS

Sigh! Sob! Siamo disperati: inizialmente l'angolo della posta tecnica doveva toccare a noi Bovas, ma quel despota di Max, arrabbiatosi perché la Juve ha perso la Coppa dei Campioni, ha deciso di strapparcela letteralmente dalle mani, affidandola "a uno che sicuramente se ne intende più di voi!". E così, ci duole proprio annunciarvelo (anche se il Silvestri l'ha già anticipato il mese scorso), dovrete subire anche qui i deliri del Pastore, noto "esperto di hardware", come i lettori di Internet Traveler più attenti alle minuzie certamente sapranno. Beh gente, l'indirizzo è sempre lo stesso, non vi resta che inondare di richieste la nostra casella postale, fisica o elettronica che sia...

Noi (disperatissimi) Bovas

OVERCLOCCHIAMO I CYRIX

"Overcloccato" Pastore, col tuo nuovo "angolo" sei riuscito a non farci dormire più la notte... Siamo tre ragazze appassionate di computer e a gennaio abbiamo acquistato ognuna il rispettivo computer dallo stesso negoziante, con la medesima configurazione: motherboard Freeway II Plus, CPU Cyrix 6x86 P166+, 32 MB di RAM e scheda video Matrox Mystique, mentre per quanto riguarda scheda audio e lettore CD, ognuna ha utilizzato quello che montava sul proprio 486.

Il problema è che nonostante i numerosi tentativi non siamo riuscite a overcloccare la CPU; leggendo poi l'articolo del Gaburri, abbiamo controllato che il segnale di clock fosse uno dei due citati, e poiché nel manuale non viene nominato abbiamo controllato sulla scheda madre, scoprendo che corrisponde dal primo menzionato: PLL52C59-14. Volevamo quindi procedere con l'impostazione dei jumper ma... non siamo riuscite a localizzarli! Dove cavolo sono?! Abbiamo chiesto aiuto a un nostro amico che ne sa più di noi ma invano.

Adesso, disperate di non vedere Quake volare a 640x480, ci rivolgiamo a te per una spiegazione e un'attesissima soluzione a questo problema, magari spiegandoci con un poco di pazienza come raggiungere la frequenza di 75MHz con le nostre schede madri. Ciao e un bacione da tutte noi (segue schemino grafico, ma non lo potevo riportaaaareeee NdPastore).

Paola, Chiara e Margherita B.

Quella dell'overclock è una questione che non mi ha mai fatto dormire la notteeee, ma credo proprio che nel vostro caso possiate dormire sonni tranquilli... Capiamociiii, il vostro processore viaggia normalmente alla frequenza di 133MHz, vale a dire 66,6MHz moltiplicato per due. Essendo però 66,6 MHz la velocità nominale massima della vostra scheda madre (a meno che non andiate a stanare un jumper "non documentato", il 16, che è necessario cortocircuitare col saldatore), le uniche soluzioni possibili per voi sono:

1) tentare di moltiplicare direttamente per 2,5 mantenendo invariata la frequenza, a 66,6MHz.

2) chiudere fisicamente con lo stagno il jumper 16, e moltiplicare per due.

Nel primo caso mandereste il P166+ a 166MHz effettivi, mentre nel secondo lo lancereste "solo" a 150 (ma è più probabile che tutto funzioni regolarmente, senza contare che la velocità del bus e dell'intero sistema ne gioverebbe maggiormenteeee, visto che viaggerebbe tutto a 75): in ogni caso, ricordatevi bene che queste operazioni POTREBBERO essere dannose (io non credo né a chi dice che non succederà mai niente, né a chi afferma con convinzione il contrarioooo), quindi ricordatevi sempre di favorire il raffreddamento della CPU con una ventolina di buona qualità e la relativa pasta al silicio. Se il vostro Cyrix dovesse scaldare troppo o dare problemi d'instabilità (errori che appaiono con maggiore frequenza, impallamenti, ecc.), vi conviene abbassare il rapporto di moltiplicazione e riportare la frequenza ai valori originari (meglio un computer lento ma vivoooo, che uno veloce ma morto d'infartoooo): in ogni caso, dovrete sempre agire sui jumper JP6 e JP9 e lasciare perdere il resto. Ciaooo, un bel bacione pure a voiiii! Con la linguaaaaa! (SBONK! NdBovas).

ACCELERATORI 3D, QUESTI SCONOSCIUTI...

Caro (spero) Pastore, alcuni mesi fa (dicembre 96) ho deciso di buttarmi nella accelerazione 3D comprando, dopo una lunga riflessione, una bella 3D Blaster, preferendola alla Mystique sia per il prezzo, sia per le prestazioni che, senza contare gli upgrade, mi sembrano un po' superiori. Poco tempo dopo vengo a sapere della "mostruosa" Monster3D (e affini), esclamando "lo sapevo io che dovevo aspettare e non buttarmi come un ciuccio sulla prima uscita!". Dopo lunga riflessione sono arrivato all seguente conclusione: e se mi comprassi una Monster3D e la montassi insieme alla 3DBlaster, cosa succederebbe?

a) si fonde tutto?

b) la Monster3D funziona come se la 3DBlaster fosse una normale SVGA?

c) la Monster3D funziona meglio che se fosse abbinata a una normale SVGA?

d) la Monster3D non funge a dovere?

Da buon adepto quale sono, mi genufletto sui ceci invocando il tuo nome in stile "canto gregoriano". Per evitare domande del tipo "ma che computeeeer hai?" o risposte tipo "dipende dalla tua configurazioneeee!!", ecco le caratteristiche del mio "bambino": processore Pentium 166 su scheda Intel (Triton, mi pare, comunque dell'estate 96), 32MB EDO RAM e, ovviamente, 3D Blaster. Evito il resto perché penso influisca poco...

Matteo, un piccolo pastore che cresce.

La configurazione da te proposta è effettivamente la soluzione miglioooreee: in questo modo i giochi accelerati sfrutterebbero le potenzialità della scheda 3DFX, mentre potresti comunque continuare a utilizzare per il 2D la tua 3Dbalster (nessuno comunque ti vieta di utilizzarla, con i giochi che la supportino, anche per l'accelerazione 3D). Per quanto riguarda le prestazioni ottenibili dal connubio 3DFX e 3D Blaster vale la seconda ipotesi: le varie schede 3DFX utilizzano la scheda grafica come una comunissima scheda 2D, quindi le prestazioni di quest'ultima sono abbastanza ininfluenti.

QUALCHE DOMANDA

1) Le schede acceleratrici 3D alleggeriscono il lavoro del processore o l'appesantiscono ancora di più?

2) Possediamo un P120: ci conviene comprarci una scheda acceleratrice 3D oppure il nostro PC ci garantisce una fluidità maggiore giocando i videogame in modalità non accelerata, usando la nostra mitica "Cirrus Illogic"?

3) Siamo andati a chiedere a un negoziante delucidazioni sulle schede 3D e ci ha detto che non ha senso averla se non si dispone di almeno 2MB di memoria video, è vero?

Thelmo (Alessio Canil) e Luiso (Andrea Gianelli)

Cari Thelmo e Luiso, innanzitutto scusatemi se ho tagliato così brutalmente la prima metà della vostra letterinaaaa, ma era piena di battute cretine e a me non interessanooo, io mica dispongo di quattro pagine come i Bovas (...e ci mancherebbe altro! NdBovas), per cui veniamo subito al dunque: da ciò che mi è parso di capire, attualmente disponete di un P120 con scheda video Cirrus Logic da 1Mb di RAM, giusto? Beh... Non va beeeneeeeee!!!! Purtroppo la vostra scheda video può funzionare come si deve solo con i giochi bidimensionali, perché già con gli sparatutto in soggettiva difficilmente riuscireste ad andare fluidi (con la F maiuscola) persino in 640x480. Meglio a questo punto sostituirla con qualcosa di più attuale, tipo una S3 Virge con 2 o 4 MB di RAM e accompagnarla, per quanto riguarda il 3D, con una Monster 3D o similare. Questo vi darebbe proprio il massimo della potenza sia in 2D che in 3D, dove il chipset Vodoo fa la differenza... Per ciò che riguarda il carico di lavoro sulla CPU, le schede sono nate apposta per alleggerirlo, ma a quanto pare hanno bisogno di una FPU abbastanza veloce...

PREZIOSI CONSIGLI

Vi scrivo per ringraziarvi dei preziosissimi consigli elargiti riguardo
l'overclock della scheda madre e per dare prova della validità degli
stessi.
Posseggo un scheda Pride Freeway settata, dopo aver sostituito il mio
vecchio P100 con un fiammante P133, a 75MHz: come logico ho ottenuto
questo risultato procedendo per tentativi; in queste condizioni, settando
il moltiplicatore di clock a X2, il bios (aggiornato a dicembre)
riconosce un P150, mentre settandolo a X2.5 riconosce un P200 (anche se
teoricamente la vera frequenza è di 187.5MHz). Il P133, portato a
quest'ultima frequenza, ha fatto inizialmente un po' di capricci, ma tutto
si è risolto portando il PIO mode a 2 (come per altro da voi prontamente
specificato nel numero di giugno).
Effettuando i test con WinBench 97 ho ottenuto un CPUmark32 (efficienza
CPU-bus-RAM) di 411, il che mi pare sbalorditivo considerando che la
media di un gruppo di P166 & P200 MMX testati sul numero di giugno di PC
Professionale è di 385 punti (i migliori P200 MMX si attestano su 415-430
punti, chi ha orecchie per intendere intenda...). Il tutto con un
processore da 250.000 lire e una scheda madre purtroppo ormai anzianotta.

m-martin@freenet.hut.fi

Eccooooo! Questo sì che è un esempio di lettore che piace a meee! Chi di voi ha un accesso a Internet, comunque, faccia un salto sul newsgroup it.comp.hardware.overclock: lì troverà un sacco di informazioni sull'argomento.

TGM MAIL IL PASTORE RISPONDE
Casella Postale 853
20121 Milano
e-mail: tgmmail@digibank.it

NOIR È UN MARCHIO REGISTRATO DI CYBERDREAMS. 1996. CYBERDREAMS È UN MARCHIO REGISTRATO DI CYBERDREAMS, INC. PROGRAMMA E MATERIALI STAMPATI © CYBERDREAMS, INC. MUSICA SU LICENZA DI AUDIO ACTION PER CYBERDREAMS, INC. MADE WITH MACROMEDIA È UN MARCHIO REGISTRATO DI MACROMEDIA, INC. SMACKPW6.EXE È UN COPYRIGHT © 1994-1996 DI INVISIBLE, INC. D.B.A. RAD SOFTWARE. WINDOWS È WINDOWS '95 SONO MARCHI REGISTRATI DI MICROSOFT CORPORATION.

NOIR™

UN THRILLER MISTERIOSO

Era un'afosa notte d'estate nella Città degli Angeli e non si riusciva a trovare Jack Slayton da nessuna parte. Non era da lui scomparire così per diversi giorni senza dire una parola. Forse aveva avuto delle noie con qualche donzella un po' troppo gelosa o, magari, si era trovato dalla parte sbagliata di un revolver... Rimaneva solo da dare un'occhiata ai documenti dei suoi ultimi casi per cercare di scoprire chi mai avrebbe potuto volerlo fuori dal gioco una volta per tutte...

NOIR™ vi riporterà nella Los Angeles degli anni '40, calandovi in un thriller da brivido realizzato INTERAMENTE IN BIANCO E NERO. Dallo spionaggio bellico agli oscuri bassifondi di Chinatown, dai seducenti eccessi di Hollywood all'ambiente sinistro e fumoso dei nightclubs dei quartieri più malfamati.

Software&co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http:// www.deltasrl.it/software&co/

PC CD-ROM

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

FRESH'N'MAIL

A settembre, come ben sapete, si rinnova sempre la tradizione: riprendono i corsi universitari (soprattutto in seguito alla progressiva semestralizzazione degli atenei italiani), si torna a scuola, tutti gli uffici riaprono i battenti... insomma, si torna alla solita vitaccia, con i rimorsi delle occasioni perdute quest'estate (passata troppo in fretta, come tutte le altre), e i ricordi che ancora brulicano nel nostro petto, facendo su e giù la strada che porta dal cuore al piloro. Ma è inutile star lì a menarsela, è la vita, e a settembre riprende in tutto il suo fascino abitudinario.
E adesso che siamo riusciti a spegnervi l'entusiasmo per l'estate appena iniziata, possiamo finalmente dire di esserci vendicati del fatto che le nostre, di vacanze, tendono a stringersi sempre di più ogni anno che passa... Auguri...

Noi Bovas
tgmmail@digibank.it

DELIRANTE, A TRATTI SCONFINANTE

Ho anche scelto il carattere bello, per questo messaggillo! A parte le stupidaggini, rileggendo il numero di gennaio ho trovato la lettera di quel furbastro da competizione ginnica che diceva che l'evoluzione era ferma e le tariffe Internet convenienti. La cosa che mi ha divertito di più e stata quella della stasi del mercato. Il punto della mia missiva è questo: secondo voi, per un campo così frenetico, qual'è l'informatica, ci potrà mai essere una stasi? Accidenti! Non è possibile che il mio P120 sia già vecchio! Per non parlare della Cirrus Logic, che è ormai un pezzo d'antiquariato. Io ritengo che i giochi, che stanno migliorando di mese in mese, prima o poi dovranno fermarsi, come qualità! Quando si faranno uguali alla realtà, non potranno farli mica meglio della realtà! Secondo voi a quel punto noi avremo trovato la pace? Veniamo al secondo punto della lettera, che se non avete capito ancora, io sto criticando: Internet! Mi abbonerò alla fine dell'estate, per il momento sono iscritto a una rete di One Net Italia. Il costo annuale della connessione è enorme: potrei andare in vacanza a Beverly Hills, se non dovessi sopportare queste spese. Vi do' per buona l'ora al giorno di connessione, in fascia ridotta, quindi 1500 al giorno, che fanno 45000 al mese, che fanno 540000 l'anno. Consideriamo comunque che in un'ora, chi ha davvero da fare qualcosa in rete, e non cazzeggia soltanto (es. scarico files, giochi in linea, comunicazione) ci fa ben poco. A queste 540000, aggiungiamo 250000 di provider, per l'abbonamento, e totalizziamo una spesa di 800000 all'anno! Ma dico, chi sono, Bill Gates? Se io non avessi tali spese da sopportare, come altri colleghi d'oltre oceano, potrei tenermi al passo coi tempi con l'hardware e comperare più software! Perché la nostra società tenta di spremerci come limoni, finche non rimane solo la buccia? A voi savi, mitici, meticolosi, e anche oltremodo tiggiemmici Bovas, la risposta. Se non mi pubblicate, faccio una strage!

Marco Longoni

p.s.: davvero carine le rubriche sul male che portano i videogiochi e i cartoni!

Temo di doverti dare torto. Partendo dall'ipotesi che il collegamento a Internet sia urbano (e quindi costi più o meno quanto hai detto tu), credo che 800.000 lire l'anno siano una cifra irrisoria rispetto ai servizi che la rete, oggettivamente, offre ai suoi utenti. Quelle 800.000 lire, infatti, ti faranno risparmiare un sacco di soldi su altri fronti, vediamo ad esempio quali: una telefonata in America, e di conseguenza l'invio di un Fax, di giorno, ti costerebbe più di 2500 lire al minuto, mentre un'e-mail dal medesimo contenuto testuale, al contrario, un solo scatto (150 lire). Mettiamo che la chiamata internazionale debba durare 20 minuti in tutto, e capisci che si tratta già di un bel risparmio. Prendiamo poi in considerazione un altro esempio: servono i driver aggiornati della tua stampante, perché quelli in dotazione con Windows danno qualche problema, ma l'unico fornitore europeo autorizzato sta in Belgio. Che fare, inviare l'ordine per posta? Quanto ci vorrà perché l'ordine venga esaudito? Due settimane? Un mese? Comunque troppo, per chi ha l'urgenza di una stampa: pochi minuti di collegamento urbano, e i driver saranno già sul tuo computer. Per non parlare poi della comunicazione in rete: sicuramente avrai degli amici a più di 60Km di distanza, e anche di sera telefonare per un'ora ti costerebbe 12.000 lire, l'equivalente dell'intera nottata su Internet (dove c'è IRC che permette il dialogo in tempo reale, per non parlare di I-Phone e di tutte le applicazioni di telefonia). Questo senza contare che sulla Rete trovi subito tutte le informazioni che ti servono, qualunque sia la loro natura, senza andare a sbattere inutilmente la testa in giro per troppo tempo, informazioni che spesso possono farti risparmiare l'acquisto di libri, videocassette, manuali e via dicendo. Insomma, facendo un buon uso di Internet scoprirai che quelle 800.000 lire (che poi saranno di più, vedrai) te ne faranno risparmiare molte altre, dandoti in cambio potenzialità comunicative e di accesso ai dati che prima non potevi nemmeno minimamente immaginare. L'unico scotto da pagare, è che dovrai imparare tutte le procedure necessarie (programmi, impostazioni, terminolgia, ecc.) per fare tutto questo: non è esattamente un videogioco.

DIAMO PURE LA COLPA AI COMPUTER PRIMO ATTO

Cari amici di TGM, sono io, l'Uomo in Blues. Vi scrivo in seguito a un vergognoso articolo comparso in data 18/6/97 a pagina 12 del "Messaggero", articolo in cui si descrive l'utente Internet come un tossicodipendente con deliri d'onnipotenza e gravi neuropatie. Vi riporto alcuni stralci - o meglio, stracci - del brano in questione, intitolato addirittura "Internet, malattia virtuale": "Uno studio su 3500 adolescenti: tra i superappassionati, uno su dieci presenta sintomi di dipendenza simili a quelli della droga. Identificata la sindrome da video: dà ansia e onnipotenza." "Lo psichiatra: chi passa tante ore davanti al video denuncia gravi difficoltà a rapportarsi con la realtà che lo circonda." "I sintomi: 1) bisogno di aumentare il tempo speso su Internet 2) Agitazione psicomotoria 3) Pensieri ossessivi su Internet 4) Ansia 5) Volontario o involontario movimento delle dita (tipo tastiera) 6) Fantasie o sogni su questioni legate a Internet." "Gli adolescenti presentano segni di onnipotenza accompagnati da dimensioni allucinatorie e di sogno." "Internet altera la normale percezione del tempo e dello spazio...".
Poi dicono che sono io il matto solo perché sono ufologo... Vi annuncio che ho già provveduto a rispondere in maniera adeguata ai tizi di cui sopra dal momento che, come ufologo, forse so trattare con gli alieni meglio di voi. Comunque è ora di BASTA (NdDriveln)! Dovete mobilitarvi in qualche modo: voi e tutte le altre testate del settore dovete mettere da parte la competizione per cercare di far finire queste assurdità! Fate bene a riderci su, con certa gente non è il caso di perderci tempo... MA ORA SI ESAGERA. Quindi vi prego in qualche maniera di sensibilizzare l'opinione pubblica affinché i veri emarginati diventino quelli che spediscono diffide ai Bovas. Grazie per l'attenzione...
(anticipando la risposta del Paolone, scrivo queste righe solamente per fare presente a te e a tutti coloro che mi stanno leggendo che ho già mandato un paio di fax al Maurizio Costanzo Show per poter spiegare all'opinione pubblica come stiano realmente i fatti.
Credete che mi abbiano chiamato? Il fatto è che a loro fa piacere "marciarci sopra", e ovviamente non hanno alcuna intenzione di sentire anche i pareri della parte opposta. Io comunque insisterò: chissà che non accada qualcosa... NdSS).

Vostro A Man In Blues.

DIAMO PURE LA COLPA AI COMPUTER SECONDO ATTO

Ormai credo di essere diventato una specie di incubo per voi. Vi ricordate di me? Nel numero 96, è stata pubblicata una mia lettera che parlava dei tanto "cari" (nel senso materiale) psicologi, o per lo meno di quelli che danno la colpa ai computer di tutto ciò che succede di cattivo nel mondo. Proprio ieri stavo leggendo un quotidiano (che si tratti del simpaticissimo Messaggero del 18/6/97? NdD), quando mi ritrovo questo titolo: "Internet, malattia virtuale" (come volevasi dimostrare... NdD). Ah, ci risiamo! Quello che mi ha preoccupato non è tanto il vedere che ormai si attribuisca ai computer la colpa dei mali del mondo, ma il fatto che lo stesso articolo dica: "Gli psichiatri di tutto il mondo sono già al lavoro"... Hanno persino coniato un nome alla "malattia" di chi passa tanto tempo in Internet: IAD (Internet Addiction Disorder). Ma vi rendete conto? Nel mondo ci sono centinaia di malattie ancora da scoprire e da curare, e cosa fa questa gente? Semplice, si butta su una malattia inesistente...
Quello che mi fa rabbia più di tutto è che la gente che non conosce le potenzialità dei computer, e in questo caso di Internet, si ritrovi davanti a dei titoli simili... Già, perché proprio mio padre mi ha sbattuto questo articolo davanti agli occhi dicendo: "Leggi leggi: visto che Internet fa male?". Insomma, anche mio padre è caduto nella trappola di chi, come questi psichiatri, ha un cattivo rapporto con i computer e quindi tende ad accusarli di tutto. Complimenti poi allo psichiatra, che sempre nell'articolo ha detto: "Internet altera la normale percezione del tempo e dello spazio". Un minuto di silenzio è di rigore...
Vorrei, per concludere, riportare la frase di un lettore di Focus, in risposta all'articolo pubblicato dallo stesso giornale, di cui ho parlato nella lettera precedente(TGM n.96): "Si fa tanto rumore perché l'horror è entrato nei videogiochi quando esiste da tempo nel cinema e nella letteratura..." Proprio così: diciamo pure che faccia comodo demonizzare un qualcosa da cui evidentemente non si trae profitto a causa della propria ignoranza; e con questo fine della discussione... Ultima mia riflessione, e mi si perdoni l'ironia: spero fortemente che non salti fuori che chi ha sparato alla povera studentessa romana sia un appassionato di computer... Grazie per l'attenzione.

Luke.

Non ho purtroppo avuto il piacere (o forse farei meglio a dire il dispiacere) di leggere personalmente l'articolo incriminato... Direi comunque che gli "stracci" offerti alla mia e vostra attenzione dall'Uomo in Blues offrano buoni spunti di meditazione: essendo un informatico della "vecchia guardia" ho da tempo imparato a mie spese che la gente comune solitamente disprezza quello che non apprezza o non capisce, attribuendo a ciò, probabilmente più per ignoranza che per altro, la colpa di tutti i mali del mondo... Non so se qualcuno si ricordi la storia degli untori nei Promessi Sposi, ovvero quelle persone che, attraverso miscugli innominabili, erano in grado di "ungere" le superfici per far sì che la peste si potesse diffondere (o almeno qualcosa di simile, non sono mai stato particolarmente bravo in letteratura... NdD)... Ebbene, noi informatici non siamo altro che gli "untori" del 2000... Sinceramente non vedo una via d'uscita a breve termine: l'ignoranza, che come ho già detto, è la principale causa scatenante di questo genere di pregiudizi, è un avversario davvero difficile da sconfiggere... In definitiva, visto che l'opinione pubblica è nelle mani di veri e propri cerebrolesi, molto meglio essere considerati "malati" dagli stessi che "loro simili". E non so se mi spiego... Ultima riflessione: credo proprio che l'IAD avrà una scarsa diffusione in Italia o che, per lo meno, resterà appannaggio dei soli miliardari... Con le tariffe Telecom attuali, l'uso di droghe tradizionali è sicuramente più economico...

PIRATERIA, ARGOMENTO DURO A MORIRE!

Carissimi Bovas, sono un vostro accanito lettore da tempo e vi faccio i complimenti per la rivista e in particolare per l'angolo della posta, che reputo la parte migliore. Vi scrivo sostanzialmente per un motivo, ovvero l'elevato costo dei giochi e il conseguente problema della pirateria: fino a poco tempo fa ero contro la pirateria ma oggi mi sto avvicinando all'idea di comprare dai pirati. Vedete, io non capisco come un gioco arrivi a costare tanto: se un CD vergine costa £12000 circa, come può il prezzo finale arrivare a più di L. 90000? Se il gioco medio costasse L. 50000 (includendo il manuale e risparmiando sulle suppellettili) penso che non avrebbe senso acquistare dai pirati a L. 30000 - 35000.

Lettera non firmata.

Direi che quanto detto in questa missiva rispecchia abbastanza fedelmente la mia opinione: in effetti è ovvio che oltre al prezzo del CD, di per sé irrisorio (ricordo che i CD originali non sono CD scrivibili e i loro prezzi di produzione sono decisamente inferiori, nell'ordine delle mille lire), si debba pagare anche il "contenuto", ma questo non giustifica di certo i prezzi elevati che siamo abituati a vedere in Italia, peraltro superiori a quelli di altri paesi europei (negli USA non ho visto nessun gioco a un prezzo superiore ai 45$... NdSS). Ora l'Italia per le software house è sempre stata una specie di "campo minato": in passato infatti non esisteva alcuna legge che tutelasse il software dalla contraffazione e gli informatici della prima generazione ricorderanno sicuramente le riviste su cassetta che, con l'irrisoria spesa di circa diecimila lire, offrivano una trentina di titoli divisi tra C64 e Spectrum... Ebbene, allora sì che un prezzo elevato era giustificato! Ora le leggi esistono anche in Italia, i giochi sono distribuiti esclusivamente su CD-ROM e la masterizzazione degli stessi comporta delle spese non indifferenti, per non parlare poi dei rischi. In sostanza un abbattimento dei prezzi dell'originale sarebbe a questo punto doveroso: in questo modo si scoraggerebbero gli utenti ad acquistare dai pirati, estinguendo definitivamente la piaga della pirateria e aumentando di certo il volume di vendita...

IL PASTORE FA RIDERE?

Ciao, Bovas! Mi complimento innanzitutto con la redazione per la rivista che ogni mese ci fate trovare in edicola, di cui apprezzo quasi tutte le rubriche... Nutro comunque

qualche perplessità sull'angolo del Pastore: insomma, proprio non riesco a ridere... Che cavolo c'è di divertente a illustrare quella che è (quasi) la configurazione hardware di un comunissimo PC un po' potenziato per far girare Photoshop a una velocità decente? Ok, simpatica l'idea del il tizio (chiamiamolo pure mentecatto... NdD) che si compra la scheda video con 8 mega di RAM per poi rivenderla per la versione più aggiornata, ma dovrei proprio ridere per questo? Insomma, se poi la configurazione cambiasse... invece rimane sempre la stessa, con variazioni patetiche! Consiglio: fate comprare al pastore un Macintosh e fategli girare sopra ancora il dannatissimo sistema operativo (?) DOS. Oppure fategli spendere tutti i soldi delle pecorelle clonate in uno di quei portatili con Windows CE (o qualcosa di sopravvissuto analogo, e di robe stupide da dire ce ne sarebbero molte). Oppure fategli usare come monitor uno di quei bellissimi widescreen da 16:9 che impazzano tra i fanatici dell'home cinema, o il video di uno dei cabinati da bar, quelli che proiettano su uno schermo, così gli viene il mal di testa a vedere il mouse che si sposta in alto quando dirige la mano in basso... O, ancora, un videoproiettore, un plotter HPGL da antani-anta milioni di dollari come unica periferica di output. Cavolo, voi tra i computer ci sguazzate, qualche cavolata vi sarà pure venuta in mente! Ad esempio un dispositivo che grabba le immagini composto da una videocamera collegata a una scheda di acquisizione con altro computer che riprende un monitor (!!)... Fate lavorare la fantasia, so che ne siete capaci. Fatevi sotto!

Alx, his brother and most of the Funny Brothehood

Mi sembra di capire che il nostro Alx non abbia interpretato correttamente l'angolo incriminato. Ma veniamo pure alle precisazioni del caso. Punto primo: il Pastore non è un personaggio prodotto dalla nostra fantasia, anzi, purtroppo esiste davvero... E dico purtroppo non a caso, visto che noi Bovas ce lo dobbiamo sopportare... Punto secondo: la configurazione del Pastore non è qualcosa di inventato, anzi corrisponde fedelmente alla VERA configurazione del mentecatto in questione. Più precisamente l'idea di un angolo in cui i lettori potessero leggere informazioni veritiere sul nostro esaltato redazionale è stata generata proprio dalla "sete di sapere" dei lettori circa l'argomento... E' infatti capitato molto spesso che alle varie fiere informatiche i lettori mi riconoscessero e, senza battere ciglio, mi chiedessero esclusivamente informazioni sul Pastore (sigh, e io che credevo che venissero per me... NdD); la domanda più gettonata è stata: "Ma esiste davvero?", seguita a ruota da "Mi dai il suo indirizzo?" e "Qual'è la configurazione del computer del Pastore?". In più, come se ciò non bastasse, il vero esaltato ha la possibilità di prendere come spunto detta configurazione per costruire il proprio computer, uguale in tutto e per tutto a quello del Pastore, generando quindi l'invidia di amici e conoscenti... Ti invito infine a dare un occhiata alla "situazione attuale", che, tra le altre cose, sfoggia un numero non precisato (non sono ancora riuscito a scoprire di più) di processori Pentium Pro 200 MHz... Alla faccia di Photoshop e chi per esso...

VIOLENZA GRATUITA? NO GRAZIE!

Good morning Vietnam!!!!!! Oops, forse ho sbagliato microfono. Ci riprovo, ciao a tutti voi di TGM. Lasciando da parte questo stupidissimo intro (probabilmente è il caldo) vorrei mettere subito in chiaro che l'argomento di cui voglio parlare è decisamente serio, è qualcosa che tocca tutti noi videogiocatori da vicino e che più di una volta ha creato una sorta di "apartheid" nei nostri confronti: la violenza nei videogiochi. Quante volte ci siamo battuti contro coloro che dicono che Mortal Kombat crei dei serial killer o che le donnine nude di Duke Nukem 3D ci rendano maniaci sessuali? Bene forse anch'io per una volta sento di dovermi porre dalla parte dell'opinione pubblica, quell'essere mostruoso che spesso mi ha dato del "futuro omicida". A pagina 97 di TGM di giugno c'è la recensione di un "gioco" che mi ha lasciato di stucco. Lo scopo: vincere una gara; uno dei modi per vincere la gara: investire vecchiette, bambini, donne, uomini, cani, gatti, mucche e criceti che spruzzeranno generosamente sangue e budella sul nostro parabrezza. Ma che senso ha tutto ciò? Il recensore, di cui non conosco il nome perché nell'impaginazione è stata mozzata la parte finale dell'articolo, ha il coraggio di dire nel box conclusivo: "....a me non dà fastidio né spiace investire passanti ignari (per lo meno in un videogioco...)". Ripeto: che senso ha tutto ciò? E' così bello blastare intere flotte stellari, far fuori alieni che non sono altro che frutto della nostra immaginazione, distruggere fino a raderla al suolo la base nemica: che senso ha arrivare a prendere la nostra cinquecento e cominciare a correre per le strade a investire la gente? Non dico che quest'ultimo modo di giocare sia più o meno violento degli altri, né che creerà dei maniaci; dico solo che non ha motivo di essere. Forse è semplicemente un'opinione personale: non lo trovo divertente. E sì che sono stato un grande estimatore di Doom, Syndicate, Mortal Kombat e altri; eppure quest'ultimo modo di accoppare pixel lo trovo, a differenza dei giochi su citati, fin amorale. Bene, la polemica è aperta. Un salutone a tutti (miei piccoli maniaci ah ah ah).

Valdemaro

Mah, Carmageddon ha lasciato perplesso, almeno parzialmente, anche me... Da una parte sono sicuro che nessuno sano di mente metterebbe in pratica quanto accade nel videogioco in questione, dall'altra trovo almeno estremamente di cattivo gusto un videogame che segua uno trama del genere... Investire le mucche poi, sacrilegio! Da questo dovreste per lo meno intuire che noi Bovas non abbiamo apprezzato il tono gioioso della recensione di pagina 97... Provvederemo comunque a rilasciare a breve termine una simpatica patch che sostituisca a tutti i volti dei passanti, nonché a quelli degli animali, la faccia del redattore che tanto si è divertito a spappolare quei poveri esseri digitali...

VIULENZA!

Salve ragazzi! E' la prima volta che scrivo, nonostante la mia "fedeltà" di lettore risalga a diversi anni addietro. Tralascio la consueta, e ormai banale, camionata di elogi (mettete insieme quelli delle ultime vagonate di lettere, e firmateli con il mio nome), per passare al sodo di questa mia lettera.
Questa sera (oggi è il 3-6-97), al TG1 delle 8 ho visto un servizio orribilmente tendenzioso contro i nostri amati videogiochi: il giornalista è partito da una nota malinconica sui vecchi giocattoli, per poi scagliarsi contro il nuovo mostro elettronico, ovviamente diseducativo, violento ecc. (e fin qui sarebbe la solita pappa). Poi però ha citato "un gioco in cui bisogna guidare una macchina e investire i pedoni", presumo Carmageddon, e per diversi minuti si sono succedute sullo schermo scene di Ultimate Mortal Kombat (ovviamente si sono viste solo delle fatality!), Virtua Fighter, King of Fighters ecc, corredate da interviste a rivenditori di giocattoli, al gestore di una sala giochi, e - pazzesco - persino a un tale in macchina fermo a un semaforo, a cui hanno chiesto se si divertirebbe a investire la gente. A questo punto io mi chiedo: ma ci credono tutti così scemi? Che razza di giornalismo è questo?
Io ho provato la demo del gioco che ho trovato sul Silver Disk di maggio, e mi sono divertito tantissimo, talmente tanto che ho deciso di acquistare la versione completa. Questo non vuol dire però che, spento il computer, mi diverta a sgommare sulle teste delle nonnine paraplegiche "per fare più punti"! So che questo è un tema super-gettonato, che ogni tanto si ripropone, ma ho trovato un servizio del genere, oltretutto in prima serata, terroristico, e, a dir poco, diffamatorio. Si può sapere perché ce l'hanno tanto con il mondo dei videogiochi? E non venitemi a dire che un film di Van Damme, di Seagal, o di Stallone è meno violento di un picchiaduro. Non fa più impressione vedere in prima serata, al TG, una persona VERA spappolata da una mina? Perché qualche pixel rosso spiaccicato su una macchina POLIGONALE fa gridare allo scandalo? Oppure è più facile accanirsi contro un videogioco, che in fondo da molti è ancora giudicato un semplice giocattolino da bambini cerebrolesi? Saluti

Simone "Cassio" Cassinelli
cassio@inrete.it

Che certi servizi giornalistici vengano condotti in maniera discutibile è sacrosanto, l'abbiamo ribadito e denunciato anche noi un sacco di volte, proprio su queste pagine. Allo stesso modo possiamo aggiungere che per la "grande stampa e la televisione" ogni occasione per attaccare il mondo dei videogiochi è buona. Ciò che però mi sento di aggiungere in questo caso particolare, è che oggettivamente il mondo dei videogame spesso offre ghiotte occasioni, a chi vuole solo scandalizzarsi ipocritamente e riempirsi la bocca di buonismo. Quelli che oggi ce la menano per la violenza di Carmageddon (a mio avviso, non del tutto a torto NdP), sono gli stessi che per tre settimane hanno pubblicato le fotografie delle violenze in Somalia, con una ricerca del particolare scabroso davvero agghiacciante. I nostri soldati hanno violentato una ragazza somala - e questa è la notizia: era proprio necessario aggiungere che l'hanno fatto "legandola a un carro armato", e seviziandola "con un razzetto su cui era stata spalmata della marmellata per farlo entrare meglio"? Pure con tanto di fotografie esplicative a uso e consumo del maniaco?! Ma quello, per carità, è solo dovere di cronaca, sicuramente non impressionerà nessuno e non darà adito a fenomeni d'imitazione. Che dire, invece, di un videogioco? Ah, violento, lesivo, diseducativo, che poi i giovani aspettano di fare la patente solo per poter compiere una strage! Mah... Credo che gl'incidenti che nasceranno da Carmageddon siano quantificabili come i sassi buttati dal cavalcavia per colpa di Tetris.

CAMBIAMO UN PO' TEMATICHE...

Ave, Bovas, questa è la mia prima lettera che vi scrivo, e sia chiaro che ho fatto questo grande passo solo per il bene dei molti & molti & molti lettori di TGM (scherzo!....forse), che ormai, come me, annoiati delle solite lettere che pubblicate (la colpa non è vostra, ma della gente che manca di originalità), hanno voglia di cambiare aria. Proverò a farmi capire meglio. Ok, questa è una rivista di videogiochi ma, ahimè la sezione della posta è troppo tecnica (nel senso che si parla solo di RAM, di processori e via dicendo), e priva di vivacità. Essendo questo un famosissimo mensile (bravi, continuate così) di guida al divertimento elettronico, non capisco perché ci sia quasi una totale assenza alla volontà di fare qualche risata parlando sempre d'informatica: sarà forse questa nuova generazione di lettori TGM che è alquanto molliccia? Purtroppo cari miei, sarò un po' fiscale ma le cose andavano meglio prima, quando il dolce ragazzino, felice del suo acquisto cartaceo all'edicola, saltellava felice verso la strada di casa, ammirando la copertina di quel grumulo (aggettivo che rende,.....è un aggettivo? Sigh...)(no, è un sostantivo, per altro sbagliato. Prova con 'cumulo' NdP) di pagine che gli infondevano tanta gioia, derivata al 50% per i nuovi giochi del mese e dal restante 50% per una nuova sezione TGM MAIL tutta da leggere con estremo gaudio. Adesso, le cose a mio parere (e non solo) sono cambiate, e la posta è una sezione del giornale dove spesso ti viene la depressione. Quindi, per chi non lo avesse ancora capito, questo E' UN APPELLO A QUEL LETTORE UMORISTA, SIMPATICO E INTELLIGENTE CHE NON SI E' ANCORA DECISO A SCRIVERE QUALCOSA DI DIVERTENTE AL TGM MAIL! Sob, sono sfinito. Ora, per non crearmi antipatie (sento già i brusii di centinaia di lettori imbufaliti per le mie idee retrograde, che urlano con i cartelli in mano giù al mio cancello) iniziamo a dialogare tutti insieme in armonia. Una domanda che mi sono posto qualche giorno fa, è la seguente: "fino a dove la metteranno la parola VIRTUALE?". Virtuale di qui, virtuale di là, è diventata una vera e moda.

Francesco Baiocchi "MoonLight" Da Livorno
E-MAIL: baiocchi@etrurianet.it
HOME PAGE:
http://www.anturio.it/userpage/baiocchi/fbhome.htm

Carissima redazione di TGM sono ancora io, l'inossidabile Rutto Intestinale (per la cronaca, Luca Bimbi), che si è deciso a scrivervi per l'ennesima volta. In primis ringrazio Dave per avermi pubblicato nella posta di Maggio sullo Zzap! telematico, piazzando la mia mail (scritta maluccio... amen...) all'inizio della posta stessa... Comunque non sono qui per mettermi a P-greco mezzi (ma come sono sottile oggi!), e comincerei a spiegare perché mi sono deciso a scrivervi nuovamente... Stavolta però non parlerò di pesci di aprile, o di Mark Phoenix...
TGM numero 51, Marzo 1993... Una lettera intitolata 'Monologo Interiore' firmata da 'Uno stufo' attacca la diatriba tra Amiga e PC denunciandone la sterilità argomentativa (forse qualcuno dovrebbe invece denunciare me e il mio pessimo italiano! ;-)... Le acque si calmano: vengono pubblicate le bellissime missive di Marko Moniaci (ma che fine ha fatto?), le elucubrazioni dell'ALX (oramai 17enne, come me - forse ha anche cambiato idea sull'amore, chissà...), le lettere di Mamma Gabriella e tante altre che sono ancora qua (nonostante siano passati un po' di anni), insieme agli ultimi numeri della magnifica TGM... Prendo in mano i TGM 95 e 96... rileggo attentamente il TGM Mail e mi incazzo più che mai... Cavolo! Non si può parlare solo di computer (ma al plurale in italiano va messo computer o computers? La prof. mi ha fatto un mazzo come una casa perché su un tema che trattava lo "sviluppo della civiltà dei computer" avevo usato computers!)(e ha fatto bene, perché in Italiano i termini stranieri sono invariabili NdP). Ci sono tanti argomenti, non solo la morte di Amiga (che si trascina da due anni, forse i lettori Veterani sanno di cosa parlo), le domande tecniche e il costo dei giochi! SONO TUTTI ARGOMENTI TRITI E RITRITI! BASTA!
Non dico di non parlare di computer (in fondo se uno compra una rivista che tratta di videogiochi è proprio perché gli interessa l'argomento), ma almeno siamo originali! Sì, intendo noi lettori, dato che ai Bovas non si può attribuire proprio nessuna colpa (vero PirlAGA?)... Se noi tutti scriviamo su argomenti 'piatti', i Bovas si vedono costretti a selezionare le lettere più interessanti (o comunque originali, per questo Mark Phoenix è un mito... è riuscito a scrivere una lettera divertente come non se ne leggeva da tre anni a questa parte)... mica possono fare un numero di TGM senza la posta! Comunque non intendo scatenare una polemica con questa mail, solo stimolare i lettori a spremere le meningi e scrivere in modo 'intelligente' senza girare attorno ai soliti discorsi. Forza, che ci possiamo riuscire!

Luca Bimbi
(bimbi@versilia.toscana.it - luca.bimbi@earthling.net)

P.S. per Ramirez: non pubblicherei mai un pesce d'Aprile a Ferragosto... ;-)
WWW Sites: http://sav.home.ml.org
http://www.versilia.toscana.it/~bimbi

Ho accomunato le due lettere perché, anche se da due punti di vista leggermente diversi, pongono più o meno lo stesso problema. E' fin troppo chiaro che nel corso degli ultimi quattro anni, la rubrica epistolare di TGM abbia perso quel carattere 'umanista' per assumerne uno molto più freddo, anche se non tecnico come alcuni si aspetterebbero. Il motivo di questa mutazione è dovuto al semplice fatto che più nessuno si è rivolto a noi con parole simili a quelle di Mamma Gabriella, Marko Moniaci e via dicendo, probabilmente perché non ne hanno sentito l'esigenza o perché non ritenevano più TGM un luogo adatto a questo genere di discussioni. Siamo dunque al punto in cui tutti o pongono domande tecniche, o dicono la loro su questo o quell'aspetto dell'ambiente informatico. Insomma, non si parla più di sesso o di ragazze, ma si parla di Bill Gates e di Internet, argomenti interessanti finché si vuole, ma su cui si potrà dibattere per anni senza giungere mai ad alcun tipo di conclusione. I bei tempi in cui leggendo 'sta posta ci si poteva fare anche quattro ghignate, comunque, ci mancano. Anche per questo abbiamo deciso di spostare altrove tutte le lettere tecniche: qui gli uomini, i computer al Pastore...

PER UNA VOLTA TANTO, L'ANGOLO DEI COMPLIMENTI!

Ok, lo so che starete pensando "che bello altri complimenti da un tizio sconosciuto che apprezza il nostro lavoro e si ammazza sui videogiochi!" e mentre questo lampo folgorerà la vostra mente il vostro indice avrà già cliccato sul mouse per chiudere la mia "lettera" prima di averla letta! Se siete arrivati a questa riga sono già contento, in quanto saprei che persone di cui leggo freneticamente i commenti hanno a loro volta letto qualcosa che ho scritto io, anche se ciò che vi devo dire non l'ho ancora espresso. Prima di tutto mi scuso subito per il caos che contraddistingue ogni mio e-mail (e pensiero), e passo subito a dirvi che siete semplicemente GRANDI!!! Fino a un anno fa seguivo a scrocco le vostre recensioni leggendo la copia della rivista di un mio amico (e lo facevo già da 2 anni, so che lui ha tutti i vostri numeri... di telefono)(beh, non è il solo... qualche anno fa c'era infatti qualcuno che conosceva anche il mio indirizzo e si divertiva moltissimo ad acquistare componentistica varia in contrassegno a mio nome, davvero molto divertente... NdD), poi ho deciso che avrei seguito il suo esempio comprando TGM. WOW! Questo è il mio commento alla vostra rivista! E' ben organizzata, dà il giusto spazio a tutto, i commenti spesso sono spisciosi (spisciosi??? NdD) oltre che intelligenti e rispettano molto il punto di vista del giocatore medio, anche se a volte (mi permetto di riferirvi un mio giudizio, vi prego di non uccidermi) credo che alcuni giochi "settoriali" vengano recensiti non tenendo troppo in considerazione l'ignoranza degli individui rispetto a vecchi titoli (hey, questi tizi mi assomigliano un sacco!). Al di là di questo siete molto diretti nei commenti e il box di fine recensione è spettacolare nonché utilissimo!
E' da molto tempo che volevo trasmettere il mio grande entusiasmo nei confronti di TGM ma solo ora (dopo essermi finalmente abbonato a Internet) riesco a farlo (lo so, dormivate comunque!). Non so se mi risponderete o se non è uso che lo facciate, comunque sono veramente contento di avervi potuto contattare e dirvi semplicemente GRAZIE DEL BEL LAVORO CHE STATE FACENDO! Vi mando un salutone e vi prego di continuare così!

Francesco da Roma

Questo è il genere di missiva che preferisco: non mi pare infatti una consuetudine quella di contestare i complimenti, non è forse così? Non che io voglia per forza comportarmi da contestatore, ma molto spesso il rispondere a una missiva mi procura certi mal di testa, soprattutto quando neppure io ho ben chiaro il punto della situazione. Ma non voglio dilungarmi in inutili facezie, concludo quindi ringraziando Francesco per i complimenti...

HO MOLTI DUBBI...

Ave Bovas! Che la mia benedizione discenda su di voi e sulla redazione tutta di quella lussuosa, completa, divertente, coloratissima e razzutissima (ecco cosa succede a scrivere titoli del tipo "razzi amari", "una software house del razzo", e via dicendo... NdP) rivista che porta il nome di T.G.M.! Ebbene sì, l'avete capito ormai, sono un lettore entusiasta e affezionato, non manco un numero della suddetta da quando sono caduto vittima della frenesia digitale e sono soddisfattissimo del lavoro di voi redattori, però... però... ho qualche problema... sì, insomma, è da poco che mi sono avvicinato al mondo dei PC e se nel giro di un anno sono diventato espertissimo di hardware e software assortito c'è ancora qualcosa che non mi è chiaro... ho dei dubbi che mi vengono quando leggo i vostri articoli e vi sarei molto grato se rispondeste a qualche mia domandina. Ecco qua:
1) Chi è il Pastore? Ho sempre pensato che fosse un personaggio fantastico, da voi inventato per fare dell'ironia sui fanatici dell'upgrade... Poi però alcuni articoli mi hanno fatto ricredere: che invece fosse una persona reale? Insomma, il Pastore esiste??? E' una persona in carne e ossa? Ha veramente un occhio più grande dell'altro? Poveretto...
2) Chi è Max Reynaud? È un VIP, un imprenditore, un giocatore d'azzardo? È un personaggio famoso di qualche settore a me sconosciuto? Quello che porta è un nome d'arte oppure è straniero? Insomma... dai suoi redazionali sembra una persona dotata di un Ego smisurato, un vero esaltato... chi si nasconde dietro questa figura enigmatica?
3) Qui il problema si fa serio...cos'è l'AMIGA?!? Da quello che leggo su TGM non è che ci capisca poi molto. L'avevo visto a casa di un amico parecchi anni fa e mi ero convinto che fosse una specie di console (la schermata iniziale con la manina che infila il dischetto...), poi però apprendo che si tratta di una "macchina completa", addirittura leggo di gente che ne rivendica la superiorità sul PC!!!
Mah...io non ci capisco più niente, di giochi per questo AMIGA nei negozi non ne vedo mai, e dalle foto che vedo sulla rivista mi sembra che abbia una grafica bruttissima... una specie di VGA pixellosissima... Mi sa che si dà troppo per scontato che tutti i vostri lettori abbiano vissuto i vari passaggi: Spectrum - Commodore64 - Amiga -PC, quando invece molti novizi del silicio come me di queste macchine e dei giochi che ci giravano sopra non ne sa un accidente!!!!
Spero che possiate chiarire i miei dubbi... Adios

Jacopo Boglio (jaboglio@tin.it)

Caro Jacopo, dopo tutte le querule dei vecchi lettori, le lamentazioni dei nostalgici, l'esaltazione dei tempi andati e via discorrendo, è un vero piacere scambiare quattro chiacchiere con un 'novellino' (non te la prendere, ma un anno passato sul computer è

PUNTO VENDITA
C.so Roma, 48, Moncalieri
TORINO

Per informazioni e vendita per corrispondenza
✓puoi telefonare al 011/606.89.19
✓puoi faxare al 011/606.89.85
✓E-MAIL:AMICI@INRETE.IT

IMPORTANTE!!!
Per tutte le novità e titoli non elencati - CD Utiliy TELEFONA

Collezioni regalo e giochi in offerta a prezzi da URLO

CD-ROM GAMES

AFTERLIFE	TELEFONARE
ALIEN TRILOGY	TELEFONARE
BROKEN SWORD	L. 89.900
BUST A MOVIE 2	L. 49.000
CARMAGEDDOM	L. 85.000
COMMAND CONQUER RED ALERT	L. 89.000
COMANCHE 3	OFFERTISSIMA
CONSTRUCTOR	L. 85.000
CREATURES	L. 79.000
DARK HERMETIC ORPER	L. 79.000
DARKLIGHT CONFLICT	TELEFONARE
DESCENT 2 ITA	L. 79.000
DESTRUCTION DERBY II	L. 85.000
DIABLO	L. 89.000
DISCWORLD II	L. 85.000
DOWN IN THE DUMPS	TELEFONARE
DUKE NUKEM 3D ITA	L. 49.900
ECSTATICA 2	L. 75.000
EXUMED	L. 79.000
F1	L. 75.000
FIFA '97	L. 75.000
GRAN PRIX MANAGER 2	L. 89.900
IMPERIUM GALACTICA	L. 79.000
LARRY 7	L. 89.000
LORDS OF T. REAL M2	L. 89.900
MADDEN NFL 97	L. 99.000
MANX TT	L. 75.000
MARBLE DROP	L. 79.000
MASTER OF ORION II	TELEFONARE
MDK	L. 89.000
NAVY STRIKE	L. 69.000
NBA LIVE 96 ITA	L. 69.000
NBA LIVE 97	L. 99.000
NEED FOR SPEED 2	TELEFONARE
OLYMPIC SOCCER	L. 79.000
PANDEMONIUM	TELEFONARE
PHANTASMAGORIA	L. 99.000
POD	L. 89.000
POWER F1	L. 79.000
PUZZLE BOBBLE	L. 49.000
QUAKE	L. 79.000
RALLY CHAMPIONSHIP	L. 72.000
S. SPIELBERG'S DIRECTOR'S CHAIR	L. 97.000
SCRJEAMER	L. 39.900
SCREAMER 2	L. 74.000
SCUDETTO 2	L. 79.000
SEGARALLY	L. 85.000
SIM ISLE ITA	L. 79.000
SIM CITY	L. 49.900
SIM COPTER	TELEFONARE

STAR TREKBORG	TELEFONARE
TEST DRIVE: OF ROAD	L. 89.000
THE CITY OF LOST CHILDREN	OFFERTISSIMA
THE RIPPER ITA	L. 109.000
THEME HOSPITAL	TELEFONARE
TOMB RAIDER	L. 89.000
TOP GUN	L. 49.900
UNDER A KILLING MOON	L. 59.900
UNREAL	TELEFONARE
WARCRAFT 2 EXPAN	L. 45.000
WARCRAFT 2 ITA	L. 89.900
WIPE OUT 2097	L. 75.000
WIZARDRY NEMESIS	TELEFONARE
X-WING VS TIE FIGHTER	OFFERTISSIMA
Z	L. 89.000

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso Puoi ordinare tutti i giorni al 011/606.89.19

PREZZI ESCLUSIVI PER CORRISPONDENZA
RITIRO E PERMUTA dell'USATO

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

davvero pochino...): vedrai che tra qualche anno potrai considerarti anche tu un 'vecchio'! Allora, lascia che chiarisca i tuoi dubbi:
1) Il Pastore è un emerito mentecatto di nostra conoscenza, che da anni allieta le nostre giornate con la sua innata esaltazione. L'abbiamo conosciuto più di dieci anni fa, quando il Commodore 64 splendeva e le nostre mattinate si consumavano tra i banchi della prima liceo, e già da allora mostrava i segni preoccupanti di squilibrio che hanno sfociato, oggi, nella rincorsa continua all'hardware più potente. Il Pastore è per noi una musa ispiratrice, e poi... chi meglio di lui potrebbe mai curare la posta tecnica?
2) Max Reynaud è esattamente tutto quello che hai scritto tu, a volte a tempi alterni, a volte contemporaneamente. La sua fama deriva però quasi esclusivamente dalla conduzione di questa rivista (che è sotto gli occhi di tutti), a cui ha recentemente affiancato un'attività imprenditoriale di successo, nel campo delle localizzazioni. Non è un nome d'arte, è semplicemente un cognome straniero (come il mio, del resto...)(Ricordai d'essere quel ch'ero diventato attraverso gli occhi di un passante sbadato/incerto nel passo smarrita la via a chiedersi il senso di una strana allegria/colpito nel segno azzannata la notte convinto a trovare un motivo o la sorte... A chiunque sappia risalire a questa citazione offro un tour gratuito di tutte le meraviglie e segreti nascosti della redazione. NdMax).
3) Amiga è molto di più di una console: si tratta di un sistema che, già nel 1986, poteva considerarsi rivoluzionario anche in confronto ai PC di oggi. Dotato di un'architettura a chip custom (molto simile a quella delle moderne console), che alleggerisce notevolmente i compiti del processore centrale (un Motorola 680x0), Amiga vanta fin dall'inizio un sistema operativo multitasking preemptive (il Workbench) derivato da Unix, che a detta di molti rimane il migliore mai uscito su qualunque piattaforma. La configurazione standard prevedeva 4096 colori a disposizione (oggi 16 milioni), sonoro stereo a 4 canali, e memoria suddivisa in 'chip' e 'fast' RAM: la prima è utilizzabile sia come memoria video che come area dati, la seconda solo come area dati. Ciò che ha da sempre caratterizzato Amiga, è la possibilità di portarsi a casa un sistema completo di tutto il necessario per funzionare a un prezzo veramente stracciato, e l'ottica di Amiga è sempre stata quella di ottenere il massimo con pochi mezzi. Questi lati positivi, purtroppo, si sono rivelati dei boomerang: l'utenza infatti non è mai stata particolarmente propensa all'upgrade, e questo più di ogni altra cosa portò a una serie di tragiche conseguenze tra cui la scarsa diffusione di periferiche fondamentali (acceleratori, dischi fissi, modem, ecc.), il fallimento della Commodore e il sostanziale disinteresse da parte delle case produttrici di software e hardware, sempre più rivolte al crescente mercato PC che offre sbocchi commerciali più sicuri. La situazione di oggi è quella che è: con l'utenza ormai ridotta ai minimi termini, le poche speranze per un futuro targato PowerPC, e la produzione di software commerciale sempre più rarefatta, Amiga sopravvive solo grazie agli sforzi di migliaia di appassionati che, ancora oggi, producono software shareware e freeware in gran quantità, che spesso si rivela efficace quanto le più costose applicazioni per PC e Macintosh.
Se vuoi provare l'emozione di conoscere i vecchi sistemi, sia computer sia console, ti conviene procurarti qualche emulatore: in giro per la rete ce ne sono di veramente interessanti, dal MAME (che emula diversi coin-op dei primi anni 80), all'UAE (emulatore Amiga), passando per C64S e Magic Engine (il primo emula un C64, il secondo l'immortale PC Engine della NEC). Allegata troverai sempre tutta la documentazione necessaria per farli funzionare.

UN PO' DI HUMOUR...

Immensa ed epidermica redazione di TGM, questo in realtà è un appello a tutte quelle persone che come me hanno un problema. E' inutile che cerchiamo di girare attorno al discorso: a quanti di noi poveri nanerottoli di mezz'età è toccato rinunciare a giocare col nostro amato computer, solo per il fatto che non arriviamo al tasto POWER, che se non c'è la mamma che ce lo schiaccia il fratello più grande arriva e si frega il posto con una certa nonchalanche? Per non parlare poi di tutte quelle volte che ci finisce un piede tra i tasti mentre saltiamo da una lettera all'altra nel tentativo di digitare CD GIOCHI e poterci finalmente aggrappare al joystick, che inevitabilmente ci ricade addosso. Sono stufo di arrivare dall'edicolante all'inizio del mese per comprare TGM, e dover stare delle ore in fila per poi sentirmi dire "HOOOO, scusa, non ti avevo visto! Cosa vuole il nostro bel bimbo?". Ma quale bel bimbo e bel bimbo! Tengo quasi vent'anni, io!!! Vorrei concludere l'appello a tutti i miei compagni con una frase già scandita da qualcun altro, più o meno in questi termini: PUFFI DI TUTTO IL MONDO, UNITEVI!

DIC e Manuel

Eh eh eh, certe lettere sono davvero agghiaccianti. Comunque questo mese non ci fermiamo certo qui, no... Abbiamo in serbo per voi qualcosa di più gustoso. ehm...

LO SHOGUN E' TORNATO

L'antefatto: il nostro direttore, colto da un'improvvisa quanto schizofrenica euforia a causa della sua fortuna al gioco ("lo shogun è tornato!") si lancia in un azzardato pronostico che prevede la Juventus portare a casa una meritata Coppa dei Campioni, dimenticandosi –ahinoi– di essere la stessa persona che, riguardo all'ultimo concerto di Kurt Cobain, disse "poteva essere l'ultimo" e che in una delle più funeree giornate del Gran Premio scommise su Ayrton Senna. Come volevasi dimostrare, le rosee previsioni del nostro inappuntabile direttore esecutivo sono rimaste per l'appunto tali e, come tifoso juventino, non potevo di certo esimermi dal pubblicare la lettera che segue... -Paolone

Contorsionistica redazione di TGM, finalmente ho anch'io un cess... ehm... un accesso a Internet e quindi usufruisco del mezzo per spedirvi una petizione indirizzata principalmente all'esimio sig. Max Reynaud.
Ho appena finito di leggere l'editoriale della rivista e devo dire che il mio rammarico di juventino sfegatato è tornato a farsi sentire, ed era (lo è tuttora) in crescita esponenziale! Il fatto è che prima lo sospettavo e basta, ma adesso ne sono convinto: MAX REYNAUD PORTA JELLA! Datemi un'altra spiegazione, altrimenti, al fatto che la Juve abbia perso... e con quel risultato, poi! Solo la trance del Max poteva far perdere la Coppa dei Campioni alla squadra più forte del mondo!!! La petizione che intendo sottoscrivere intende privare il succitato Max Reynaud della facoltà di entrare nuovamente in trance, prevedendo, in tale condizione, gli eventi futuri. Per rendere effettivo questo provvedimento, l'imputato verrà sottoposto all'immobilizzazione totale di ogni funzione cerebrale, diventando di fatto un vegetale (e qui c'era pure la rima!). Esso dovrà essere ripetutamente percosso mediante la clava del giudizio (chi la fa l'aspetti!) fino a quando sarà ridotto nella condizione di non nuocere più all'umanità. Questo è quanto. Chiunque voglia sottoscrivere tale petizione è autorizzato a passare in redazione per usufruire della famigerata clava! Ciao a tutti e... "auguri" MAX!

Giorgio "Gege" Perbellini
gege@dnet.it

Cosa aggiungere d'altro? Aspettiamo con ansia una home page dotata di form su cui si possa apporre la nostra firma. E già che ci siamo...

MEA CULPA - CORDOGLIO E DOLORE

Che dire? Un disastro.
Non so quanti a quanti di voi sia capito di tirare una nottata e mezza senza dormire prima di mettersi al volante per un viaggettino di circa 600 chilometri... Vi assicuro che quando fuori albeggia e il contachilometri parziale segna ancora "0" ci vuole una grande passione e una grande forza d'animo. Sono momenti in cui la sconfitta è un'eventualità che non esiste - non contemplata dalla lista delle opzioni.
Uno stadio che risplendeva di giallonero e canti teutonici da trapassare il cuore sono stati il peggiore dei danteschi contrappassi per due dei tanti sventurati tifosi con lo Scudetto sul petto e la Coppa nel cuore. Il calcio, lo sport e la vita devono saper insegnare: esiste anche la sconfitta, purtroppo, e nell'ingoiarla, amara, ci si rende conto di quanto invece piacere ci sia nell'assaporarla, la vittoria.
Ciò non toglie che lo sputtanamento nazionale non fosse proprio il massimo delle mie ambizioni, ed è per questo che avevo dato chiare istruzioni in fase di stampa perché il paragrafo in questione fosse fisicamente rimosso dalle pellicole definitive. Come sia stato possibile che le ciano riportassero la versione 'censurata' e la rivista stampata quella dei sogni infranti è un mistero degno di X-Files. Che ci sia anche qui lo zampino di Riedle? (O magari dell'arbitro Puhl?).
Alla prossima finale (giuro, basta pronostici).

Max

SACCHI CI SCRIVE

Fusignano, 28-5-97. Caro Max, chi ha detto che per me è stata una stagione avara di soddisfazioni? So che è molto difficile fare una doppietta, lo so bene io!!! Ti saluto ricambiando l'affetto che mi dimostri sempre. Ciao!
NB: visto che soffriamo delle stesse manie, cerchiamo di restare tutti e due coi piedi per terra!

Un tale di Fusignano

Il Paolone mi cede nuovamente la penna. Ma io, sinceramente, parole da spendere nei riguardi del nostro esimio non ne ho più. Il rischio che torni in nazionale per fortuna non esiste, così come la gioia che possa nuovamente guidare i rossoneri in un finecampionato da lotta retrocessione...
Anzi no, mi sovviene un'ultima considerazione che spero possiate permettermi: Sacchi è stato il primo allenatore della storia del pallone - fra le altre cose - a scusarsi ufficialmente con la squadra, i tifosi, il presidente, l'allenatore e persino la moglie dell'allenatore AVVERSARIO per non essere riuscito a perdere una partita. Quando un condottiero arriva a rimpiangere la propria fallita immolazione, pur di concedere una vaga speranza di trionfo al fedele discepolo (Ancelotti - balzato prepotentemente il pole position fra gli allenatori più odiosi degli ultimi secoli), siamo di fronte a un'inequivocabile quanto allucinata dimostrazione di assoluta follia sportiva. Eppure, resta incredibile come perfino in quest'ultimo sussulto di 'orgoglio' vaneggiante si intraveda l'apologia di una presunzione così radicata e deformante da oltrepassare i confini del campo per entrare nella leggenda. Complimenti.
Max

IN SINTESI...

La vostra lettera non è stata pubblicata tra le righe che precedono? Nemmeno il Pastore vi ha degnato della sua (peraltro scarsa) considerazione? E allora non preoccupatevi (almeno, non ancora!), perché il vostro manoscritto potrebbe essere citato nelle righe che seguono. Cominciamo da Jacopo Lancioni, che ci ha scritto riguardo al celeberrimo articolo sui cartoni animati tossici (davvero, il successo di quell'angolo di BovaByte ha superato le nostre più rosee aspettative...): "non avete menzionato Heidi: è infatti impossibile che una bambina veda i monti che le sorridono e le caprette che le fanno 'Ciao!' senza che abbia assunto apposite e non meglio definite sostanze". Vero vero, non ci avevamo proprio pensato. Comunque non è finita qui: un altro lettore di cui non ricordo il nome ci ha segnalato anche "Mimì e le ragazze della pallavolo", sentite qua: "Ad ogni TIRO Mimì, SENZA RESPIRO Mimì...", più di così! Passiamo quindi alla questione Amiga, su cui ci hanno scritto WAGA e Marco Ruocco. Il primo esorta tutti gli utenti di un certo livello a dimostrare in giro le potenzialità del sistema, in modo che non venga abbandonato da chi attualmente lo usa solo per giocare, o addirittura che venga adottato come sistema preferenziale da chi ancora non ha un computer. L'iniziativa è certamente nobile, ma ricordatevi sempre di valutare attentamente le esigenze di queste persone e di non sottovalutare mai l'alternativa PC, visto che, tanto per citare l'esempio che tu stesso hai fatto, su Amiga per fare i moduli ci saranno anche Protracker e l'Octamed, ma su PC c'è una rosa di formati che l'ormai obsoleto chipset audio di Amiga difficilmente riesce a supportare (se non spendendo un'esosità di memoria e abbattendo la qualità originaria dei sample). Marco Ruocco, dal canto suo, esalta la tenacia con cui la comunità Amiga continua a produrre software a basso costo fregandosene dell'evoluzione del mercato PC, impiegando risorse umane non indifferenti e non uniformandosi a una corsa all'upgrade che sta diventando effettivamente eccessiva. Come vecchio amighista, ho sempre apprezzato questo tipo di approccio alla macchina, ma resto del parere che un computer sia appunto un pezzo di silicio più o meno comodo ed efficiente, e temo che l'esilio dorato in cui gli ex utenti Commodore si siano andati a ficcare, alla fin fine, sia stato il motivo principale del crollo di Amiga, che da home computer per eccellenza si è visto declassare a monile per soli appassionati: non si può andare contro le logiche di mercato sperando di non uscirne schiacciati, e del resto i "sopravvissuti" sembrano aver capito la lezione. Non a caso l'amighista medio oggi dispone di un computer all'avanguardia, magari un A1200 minitower con CD-ROM, scheda PowerPC, architettura SCSI e add-on vari che renderanno sì la macchina concorrenziale dal punto di vista tecnologico, ma che comunque non salvano Amiga dall'isolamento di chi rifiuta di scendere a patti coi sistemi più diffusi (i PC, appunto), schernendoli piuttosto che accettandone i pregi. Terminiamo così con il "Ragazzo più triste del Mondo" (tralascio la sua traduzione in Inglese della Garbana...), che dice di non riuscire a far partire F1GP2 con Windows 95 (probabilmente versione OSR2, su questo non è stato chiaro). Posso dirti solamente che pure io ho la tua stessa versione di Win95 e... F1GP2 funziona benissimo! Probabilmente è la tua copia a essere difettosa. Come ultima spiaggia ti consiglio vivamente di eliminare dall'Autoexec.bat il settaggio della Soundblaster (set blaster= ecc ecc), visto che a Windows 95 non serve, e poi provare a giocare senza sonoro. Magari così funziona. E con questo è tutto, ci si ritrova puntuali a settembre (stavolta davvero!). Buone vacanze a tutti!

Noi Bovas

FINALMENTE "MAGIC" È ITALIANO!

è disponibile completamente in italiano.

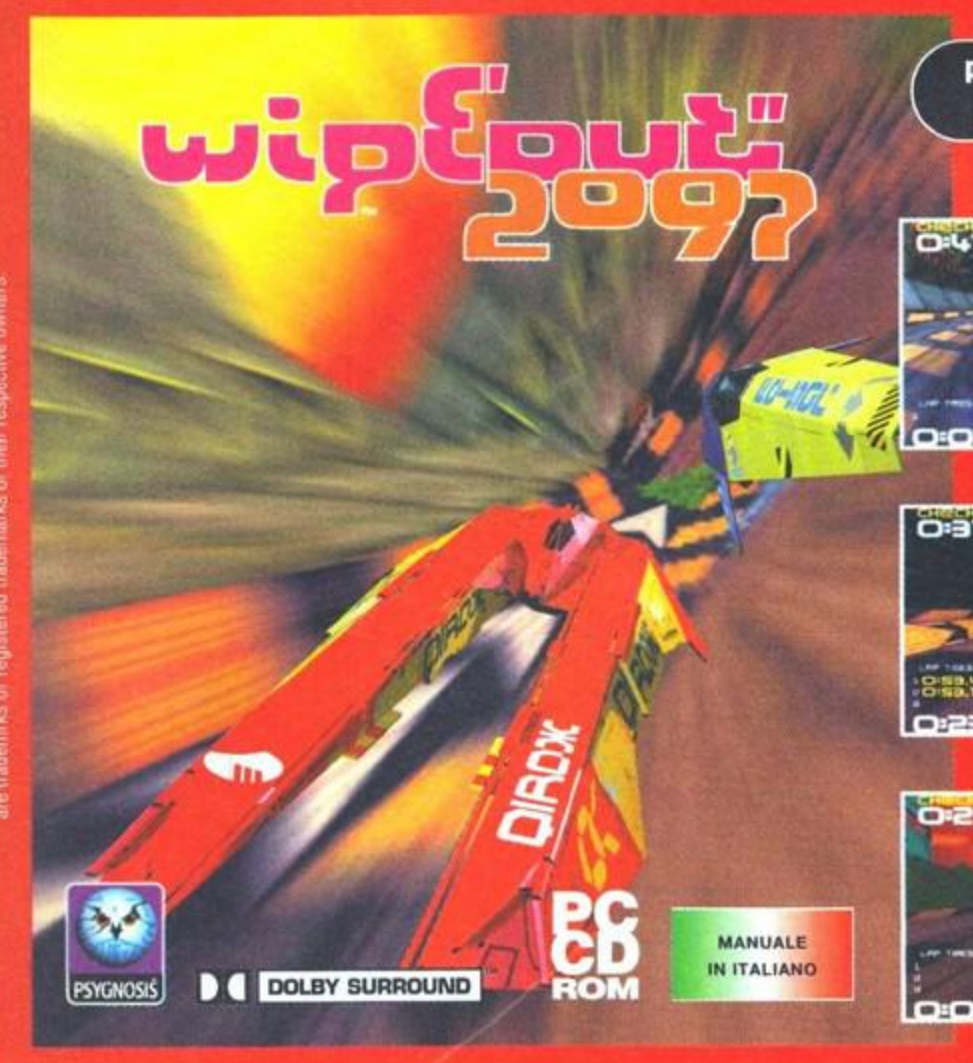
"LA MAGIA CONTINUA..."

Magic: l'Adunanza © 1997 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
Wizards of the Coast e Magic: l'Adunanza, Antiquities e Arabian Nights
sono marchi registrati di Wizards of the Coast, Inc. Fourth Edition™
è un marchio Wizards of the Coast. Illustrazioni di Jock.
MicroProse Software Inc. è una licenza ufficiale.
MicroProse è un marchio registrato di MicroProse Software, Inc.
Tutti gli altri marchi sono proprietà dei rispettivi detentori.

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

corse folli...
...avventure mozzafiato



prezzo consigliato
L. 89.000

NEL LONTANO ANNO 2097, LE GARE DI GUIDA NON SI CORRERANNO PIÙ TRA NORMALI AUTO, MA SU PARTICOLARI VEICOLI ANTIGRAVITAZIONALI CHE VIAGGIANO SOLLEVATI UN METRO DA TERRA A VELOCITÀ DA INCUBO.

- 8 NUOVI AVVINCENTI CIRCUITI
- 11 ARMI MORTALI COMPRESE BOMBE THUNDER, SAETTE E POTENTI DISTRUTTORI QUAKE
- 4 CLASSI DI GARA
- FINO A 15 NAVICELLE ANTIGRAVITAZIONALI SUL CIRCUITO
- PAESAGGI INCREDIBILMENTE DETTAGLIATI ED EFFETTI SPECIALI IN TEMPO REALE

PC CD ROM

REQUISITI DI SISTEMA

VERSIONE Solo per Win '95® utilizzando Direct 3D

REQUISITI MINIMI Pentium 133 con scheda acceleratrice 3D

RACCOMANDATO Pentium 166 con scheda acceleratrice 3D

UNITÀ CD-ROM Doppia velocità

MEMORIA Minimo 16 MB RAM

CONTROLLI Tastiera - Joystick - Mouse

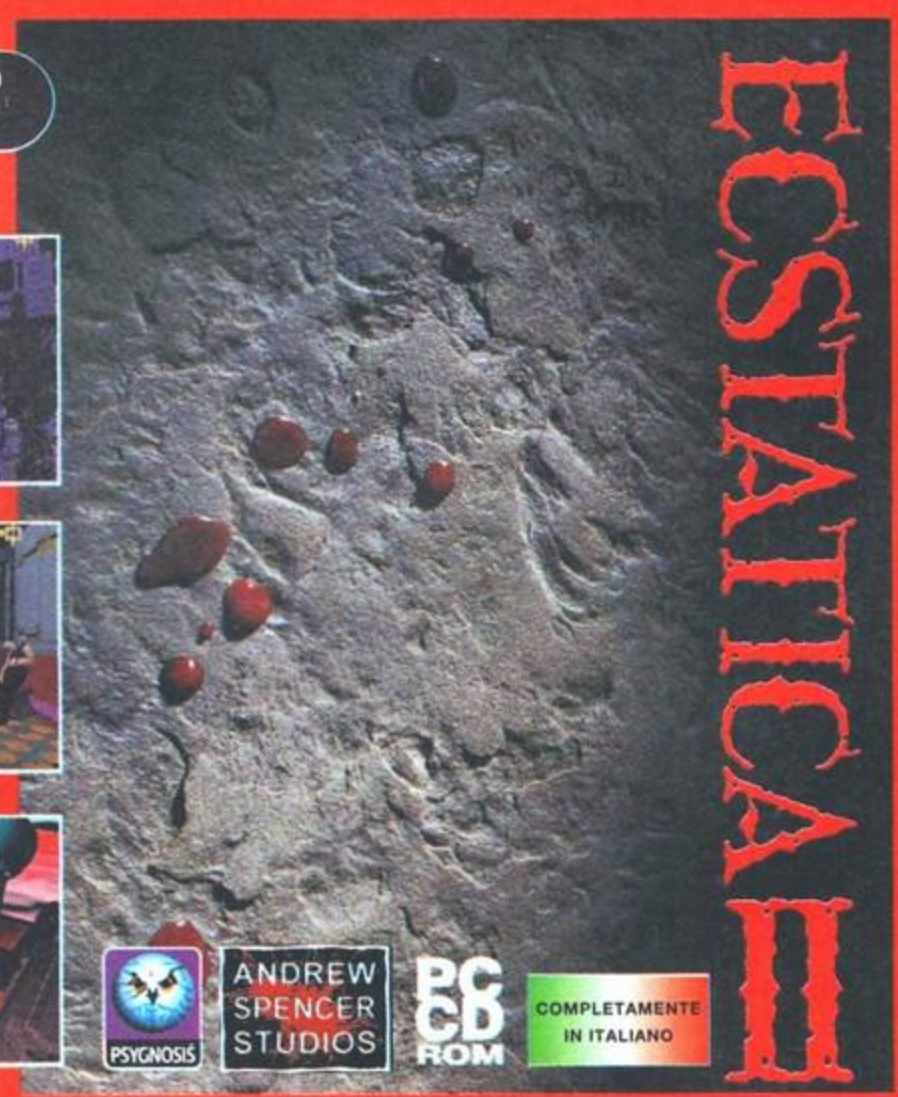
AUDIO SoundBlaster o scheda compatibile al 100%, o Gravis Ultrasound

RISOLUZIONE 320x200, 320x240, 640x480

SCHEDE ACCELERATRICI Scheda 3DFX 4 MB, 3D Labs Permedia - 4 MB, **SUPPORTATE** Videologic Power VR 4 MB, Rendition Verite - 4 MB, Matrox Mystique - 4 MB, ATI 3D Rage/Expression - 4 MB

PSYGNOSIS, the PSYGNOSIS logo and ECSTATICA II are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd. © 1997 Psygnosis Ltd. All Rights Reserved. Published by Psygnosis.

prezzo consigliato
L. 89.000



- CHIUDETE A CHIAVE LA PORTA E GUARDATA SOTTO AL LETTO, ANCORA...
- PAESAGGI INCREDIBILI DA ESPLORARE ED ENIGMI MISTERIOSI, CHE METTERANNO A DURA PROVA LA VOSTRA ABILITÀ!
- UN'ORDA DI NEMICI USCITI DIRETTAMENTE DALLE TENEBRE PIÙ BUIE, TERRIBILI COMBATTIMENTI ARMATI O A MANI NUDE
- IMPOSTAZIONE GRAFICA A ELISSOIDI, PER UN REALISMO SEMPRE PIÙ COINVOLGENTE
- TUTTA LA MAGIA DEL PRIMO EPISODIO RITORNA IN QUESTO LUNGHISSIMO SEGUITO: IL MALE È TORNATO...

PC CD ROM

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Pentium 75 MHz
- 8 MB di RAM
- CD-ROM 2X
- 30 MB di spazio libero su HD
- Scheda sonora SoundBlaster compatibile
- Scheda grafica SVGA da 1 MB
- Windows '95®
- Tastiera

Consigliati:
- Pentium 120 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4X o superiore
- 30 MB di spazio libero su HD
- Scheda grafica SVGA da 1 MB
- Scheda sonora SoundBlaster 16 o compatibile
- Windows '95®
- Tastiera

Nei migliori negozi di Videogames e Computer Shop

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA

Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

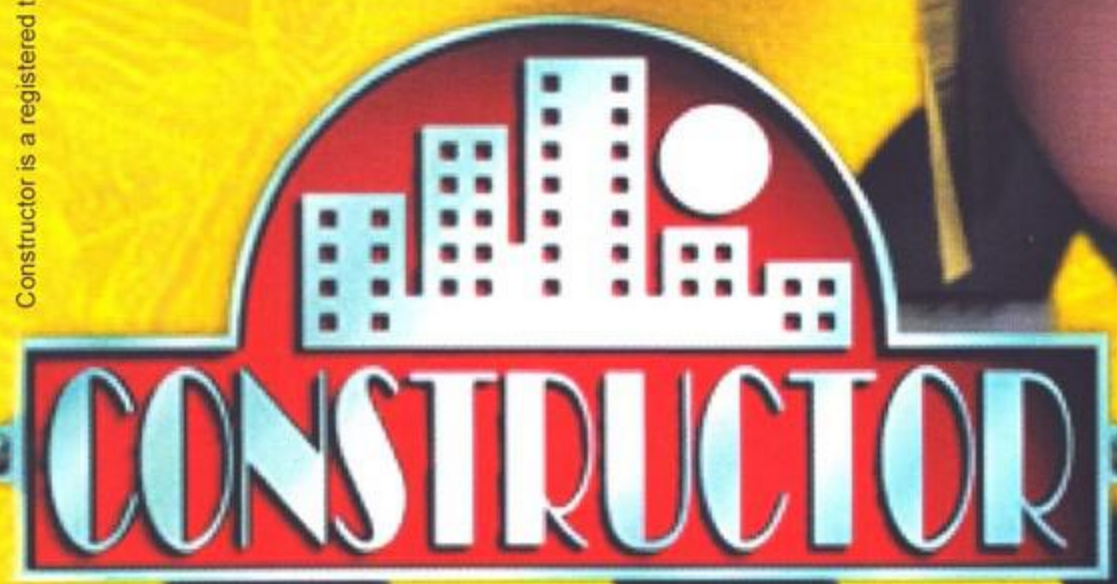
HEY, È LA TUA CITTÀ... PENSACI TU!

CONSTRUCTOR

Improvvisati imprenditore e costruisci il tuo impero letteralmente dalle fondamenta contendendoti l'area cittadina e avvalendoti di manodopera qualificata e non, come muratori, giardinieri, pagliacci e skin-heads, costruisci palazzi, giardini o case infestate o covi di delinquenti, oppure abbellisci le abitazioni con parchi, cancelli o statuette molto provocanti...
Tutto ciò avvalendoti della migliore grafica isometrica realizzabile in questo momento e di una giocabilità al di fuori del comune.

REQUISITI DI SISTEMA

- 486 DX2-66 MHz
- 4 MB di RAM
- CD ROM 2x
- Scheda video SVGA
- Scheda sonora SoundBlaster o 100% compatibile
- MS-DOS 5.0 o Windows® 95
- Tastiera e Mouse



COMPLETAMENTE IN ITALIANO

PC CD-ROM

prezzo consigliato
L. 89.000

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Constructor is a registered trade mark of Acclaim Entertainment Inc. Acclaim is a registered trade mark of Acclaim Entertainment Inc. 997. All right reserved. Developed by System 3 Arcade Software Ltd.

CD DEDICATO ITALIANO

SIERRA

PRO PILOT

THE COMPLETE FLIGHT SIMULATOR

VOLARE OH OH!

La sensazione è proprio quella!!
SIERRA PRO PILOT vi invita ad un corso completo di volo, iniziando con un CESSNA 172 per passare poi a velivoli più impegnativi fino a conseguire un vero e proprio diploma di volo virtuale!

CD-ROM

PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PENTIUM 90,
16 Mb DI RAM,
100 Mb LIBERI SU HD,
LETTORE CD-ROM 2X,
SVGA 640X480, 256 COLORI,
SCHEDA SONORA
COMPATIBILE WINDOWS.

£ 99.900

SIERRA®

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

LEADER

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI